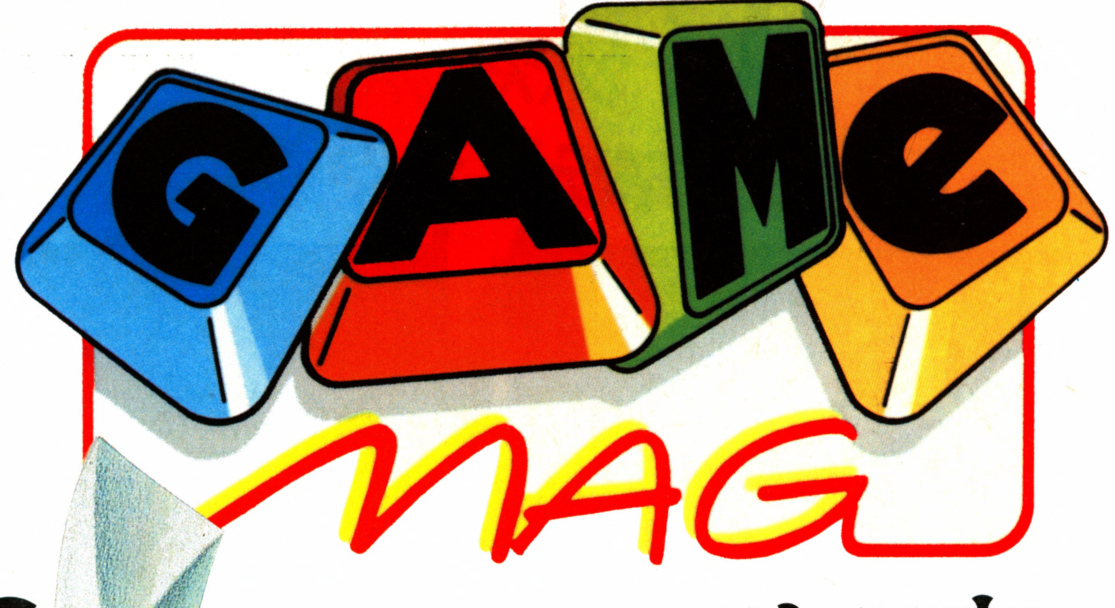
LA REVUE **DE TOUS** LES JEUX **MICRO** ET VIDEO



DOSSIER JAPON

L'EMPIRE DU JEU



HURLEMENT SUR CPC,
SPACE RACER SUR ST,
THE TRAIN SUR C64

CONCOURS :

UN BUGGY RADIO-COMMANDÉ
POUR LE VAINQUEUR

HIT-PARADE :

GAGNEZ NOTRE TIERCÉ

KILLOFFER

M 4667 - 6 - 17,00 F



N° 6 - AVRIL 1988 - 17 F

HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ECRANS !



A VOUS DE JOUER

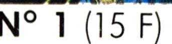


ABONNEZ-VOUS DES AUJOURD'HUI ECONOMISEZ 40 F

ET RECEVEZ VOTRE CADEAU DE BIENVENUE

UN PORTE-MONNAIE BRACELET-MONTRE




N° 1 (15 F)



N° 2 (17 F)



N° 3 (17 F)



N° 4 (17 F)

BON D'ABONNEMENT A GAME MAG

Oui, je désire m'abonner aux 12 prochains numéros de **GAME MAG** au tarif privilégié de **164 F** au lieu de **204 F** (soit une économie de **40 F** sur le prix de vente au numéro) (Europe : 224 F, Airmail : 284 F), et/ou, je commande les numéros :

☐ N° 1 (15 F); ☐ N° 2 (17 F); ☐ N° 3 (17 F); ☐ N° 4 (17 F)

☐ je recevrai mon cadeau de bienvenue
☐ blanc; ☐ rouge; ☐ marine.
(coloris au choix dans la limite du stock disponible).

☐ M ☐ Mme ☐ Mlle

NOM :..............................

PRENOM :..............................

Adresse :..............................

Code Postal :.................. Ville :..................

Date de naissance :..............................

A retourner accompagné de votre règlement à :

GAME Mag - LASER PRESSE - Service Abonnement
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT-MANDÉ



BON D'ABONNEMENT A GAME MAG

Oui, je désire m'abonner aux 12 prochains numéros de **GAME MAG** au tarif privilégié de **164 F** au lieu de **204 F** (soit une économie de **40 F** sur le prix de vente au numéro) (Europe : 224 F, Airmail : 284 F), et/ou, je commande les numéros :

☐ N° 1 (15 F); ☐ N° 2 (17 F); ☐ N° 3 (17 F); ☐ N° 4 (17 F)

☐ je recevrai mon cadeau de bienvenue
☐ blanc; ☐ rouge; ☐ marine.
(coloris au choix dans la limite du stock disponible).

☐ M ☐ Mme ☐ Mlle

NOM :..............................

PRENOM :..............................

Adresse :..............................

Code Postal :.................. Ville :..................

Date de naissance :..............................

A retourner accompagné de votre règlement à :

GAME Mag - LASER PRESSE - Service Abonnement
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT-MANDÉ

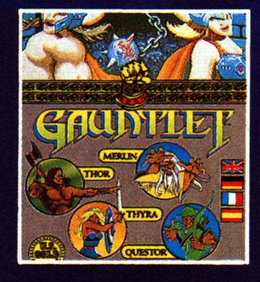
Que La Force soit avec Vous

"Vous en aurez besoin!! Les reflexes et pouvoirs d'un simple mortel ne suffiront pas si vous relevez le défi de ces quatre conversions arcades qui sont arrivées au sommet du hit-parade et qui sont regroupées ici, pour la première fois, en un seul emballage".



GAUNTLET

ATARI GAMES





C & VG, ont-ils dit. "Graphisme superbe, bon son, parfaitement jouable – que voulez-vous de plus?" Meilleure vente en 1986. Un Noi au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 48 semaines.





ATARI GAMES



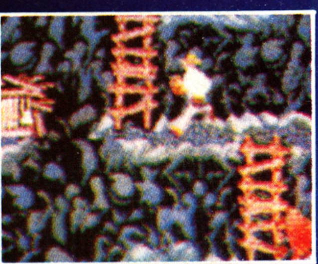


ROAD RUNNER

Le jeu C & VG du mois. "Une des meilleures conversions que j'aie jamais jouées". Un No 1 au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 20 semaines.

ATARI GAMES





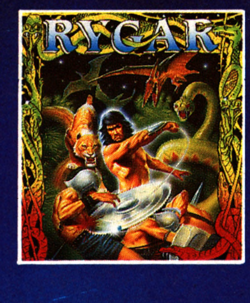
INDIANA JONES

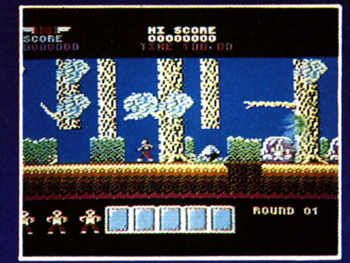
ST User a dit: "Un jeu arcade super. Bon son, bon graphisme, beaucoup d'action." Un No 1 au Royaume Uni; au hit-parade Gallup pendant 18 semaines.



RYGAR

TECMO





"Aussi passionnant que le jeu arcade original". AMTIX.
"Ceci est un jeu superbe". YOUR SINCLAIR.

Game Mag est édité par Laser Presse SA, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint :** Yves Huitric. **Comité de rédaction :** Laurent Charbonnel, Guillaume Courtois, Jules Gaulthier, Joss Duval, Katy Haswell, Michel Houng, Jean-Claude Paulin, Thierry Platon, Stéphane Schreiber. **Responsable shopping :** Catherine Richer. **Illustrateurs :** Mokeit, Thiriet. **Couverture :** Killofer. **Directeur de la fabrication :** Jean-Jacques Galmiche. **Secrétaire générale de la rédaction :** Françoise Kergreis. **Secrétaire de rédaction :** Gaëlle Pillot. **Maquettistes :** André Lévy, Thierry Martinez, Jean Seisser. **Montage :** Michel Lhopitault. **Photocomposition :** LPI. **Impression :** Edicis, SNIL.

MENU

ADMINISTRATION
Diffusion : Bertrand Desroche. **Abonnements :** Martine Lapierre au 16 (1) 43.98.01.71. **Comptabilité :** Marie-Françoise Sauval-Laplace.
REGIE PUBLICITAIRE : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. (1) 43.98.22.22.
Chef de publicité : Sylvie Houeix.
Assistante de publicité : Christine Bédrines.
Commission paritaire : n° 69 595.
Dépôt légal : 2e trimestre 1988.



Embauche chez MBC

Vous savez, MBC, l'éditeur qui se permet de faire gagner des voyages aux premières personnes qui arrivent au bout de chacun de ses jeux d'aventure, MBC disais-je, cherche à embaucher de bons programmeurs.
Celui, ou celle qui déplombera la protection cassette (et non la protection disquette) des jeux de la firme sera déjà assuré d'être embauché. (Enfin, c'est ce que dit Thierry Frézard le directeur. Moi je trouve ça un peu « tendancieux » de lancer ce genre d'appel, mais si jamais cela peut permettre à un futur génie de se déclarer... saisissez vos chances !).
Sinon, au chapitre des nouveautés, MBC nous promet pour mai son premier jeu d'arcade *Plate-Forme*. Ou encore, les tribulations d'un petit bonhomme plus ou moins blond sur une drôle de planète, chargé d'aller récupérer un diamant. Nous l'attendons avec intérêt.

Le Joystick d'Or pour Nebulus

Vous savez, la revue anglais *Computer and Video Games* organise chaque année la remise des « Joystick d'Or », équivalents de nos « Tilts d'Or » français.
Eh bien le Joystick d'Or du jeu le plus original de l'année 1987 revient à *Nebulus* de Hewson. Jeu dont nous vous avons déjà dit le plus grand bien. Il arrive sur CPC enfin, cela donnera l'occasion à beaucoup d'entre vous de le découvrir enfin.

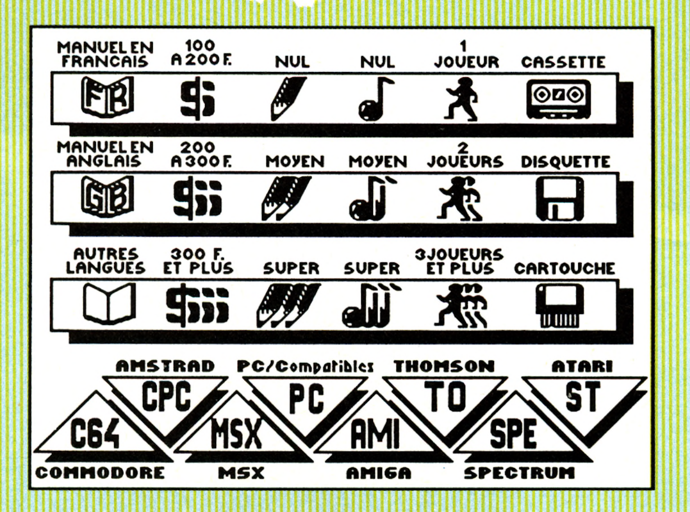
AMIE à Marseille

Pas très loin de la Canebière, 69 Cours Lieutaud dans le sixième arrondissement très exactement, AMIE le spécialiste jusque-là parisien de la micro-informatique familiale, vient d'ouvrir une nouvelle boutique. Réjouissez-vous, amis marseillais, les boutiques « AMIE » font partie des privilèges des gensses de Paris, toujours sûrs de trouver des jeux avant tous les autres « pov' pitchouns » de province. Eh ben maintenant vous allez pouvoir frimer pareil, peuchère !


Lankhor annonce...

Lankhor, ou encore Béatrice et Jean-Luc Langlois associés à Dominique Sablons, alias les créateurs du *Manoir de Morteville*, nous annonce plusieurs bonnes nouvelles :
Mortville Manor arrive fin mars sur PC et Amiga — stop — *Maupiti Island*, aventure policière de Jérôme Lange, aussi — stop — Sur ST uniquement — Stop — *Vroom* devrait devenir LA course de Formule Un sur ST — Stop — toujours pour fin mars — Stop — Pour plus de nouvelles, attendre le mois prochain — Stop —

Explication de nos légendes



3615 code Magix

C'est une messagerie qui nous a plu, vous allez savoir pourquoi. Nous étions quatre « nanas » à ne pas savoir quoi faire de nos quarante doigts un soir. Il y avait Joss Duval, Gaëlle, notre chef de pub et moi-même. Or donc nous décidâmes d'explorer des messageries inconnues jusqu'alors. Et nous tombâmes sur Magix, une messagerie carrément intéressante puisque proposant un accès par 3614 aux femmes.
Comme idée ça n'est pas plus intelligent que les boîtes de nuit gratuites pour les demoiselles le vendredi soir, mais hein, puisqu'on nous le propose, je ne vois pas pourquoi on le dédaignerait ! D'autant que Magix propose plusieurs activités : outre les traditionnels dialogue, RV, PA et BAL, vous trouverez un service de voyance et d'horoscope en direct, des jeux primés chaque mois et l'accès au journal magic, trimestriel d'informations sur l'astrologie et les jeux.

Nouveau label

A Londres, Mastertronic et Hewson se sont associés pour créer un nouveau label. Rack-it fabriquera et distribuera essentiellement des jeux à moins de trois livres (trente francs !). Ce nouvel accord aux perspectives prometteuses a été scellé par la sortie de plusieurs titres de qualité tout à fait honorable : *Tir Na Nog* et *Dun Darach* qui sont les premiers épisodes des aventures de Cuchulain le guerrier celtique, *Ad Astra* (un Shoot Them Up de classe) et *Sweevo's World*, une parodie d'héroïc fantasy.
De bonnes affaires à suivre, surtout si elles sont importées en France.

Star Treck

Star Trek va être adapté sur PC... Ça, c'est de l'information !

TVA

Pauvre François... Il écrit des programmes en indépendant depuis des années. Il touchait gentiment ses droits d'auteurs auxquels les éditeurs enlevaient, non moins gentiment, les traditionnels six pour cent de retenues agessa... Mais, avec février et les impôts, François a découvert qu'il fallait payer une TVA sur tous les droits d'auteur qu'il percevait. C'est un contrôle fiscal qui lui a révélé l'anecdote... Il doit verser à l'état 18,6% de tout ce qu'il a gagné depuis plusieurs années.
La législation française est toujours aussi vague sur les droits d'auteur en informatique puisque, avec un livre par exemple, il n'y a pas de TVA à verser. Malheureusement, si, juridiquement, les programmeurs sont considérés comme des auteurs, ce n'est pas le cas face à l'organisme des impôts... Argh !

Domaine public

Copinage et re-copinage : je vous rappelle que des dizaines de jeux à moins de cinquante francs sont disponibles dans le domaine public sur Atari, Amiga, C64 et Amstrad. C'est un club qui diffuse tout ça : la Station Informatique, 57, rue d'Orsel, 75018 Paris.

Nef d'or

Entre monsieur Lima José, fromager à Paris, et monsieur Drouyer Michel, tripier à Nanterre, Emmanuel Viau, le Pdg d'Ere Informatique a reçu la nef d'or. Une petite médaille et un beau diplôme pour l'un des entrepreneurs les plus performants de France... Bravo !



ALLO, MAMAN BOBO !
Infogrames en collaboration avec les éditions Dupuis (Spirou) sort ce mois-ci *Bobo* tiré de la célèbre bande dessinée. Voici la joyeuse bande de développeurs qui l'a porté au petit écran. De gauche à droite : V. Genot (responsable marketing), L. Salmeron (développeur), W. Hennebois (développeur), C. Callet (musicien), K. Bala (développeur) et D. Chanfray (graphiste).



CINEMA WHERE ?
Cinemaware, l'éditeur de *Defender of the Crown* s'apprête à sortir deux superbes nouveautés : *The Three Stooges* et *Rocket Ranger*. Comme toujours, les premières versions seront sur Amiga et d'après les photos, il semble que nous allons encore nous extasier sur ces logiciels. Ubi Soft en sera le distributeur en France comme il l'est de tous les produits Cinemaware.



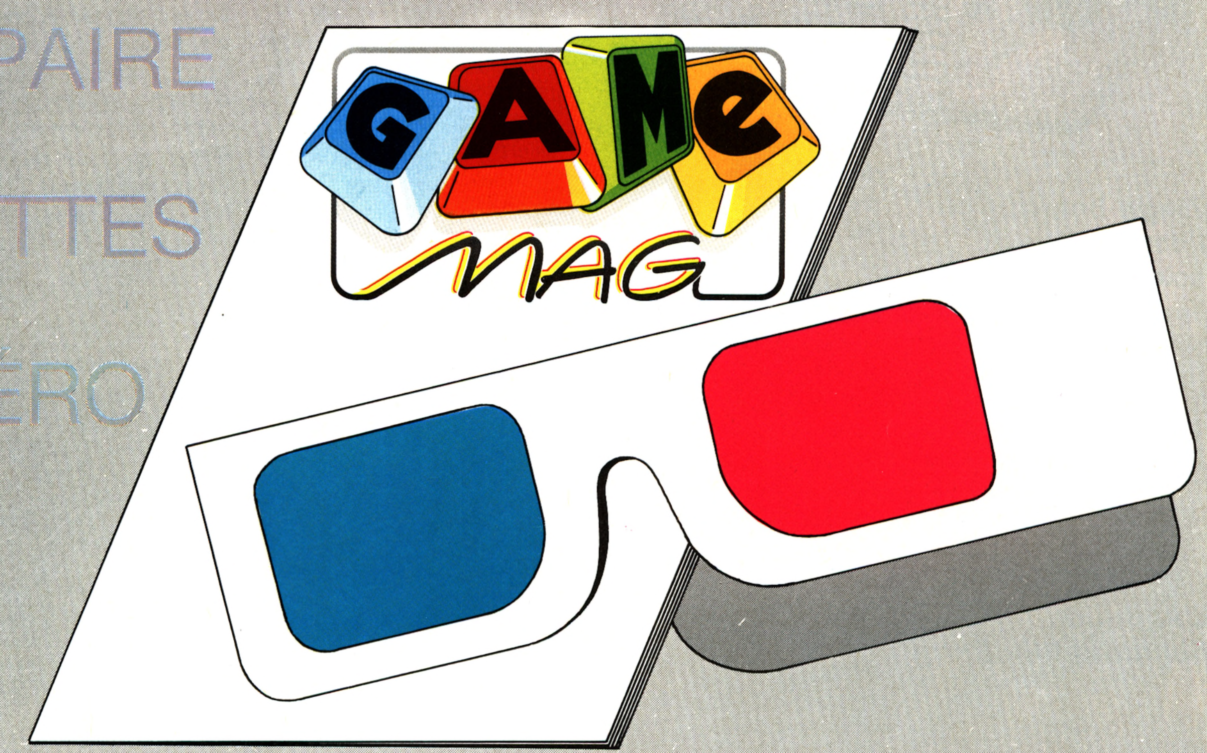


SUPER VIXENS...
Palace Software nous avait offert la pulpeuse Maria Whittaker en couverture de *Barbarian*. Martech semble vouloir nous en donner encore plus. En effet, les personnages de son prochain logiciel *(The Foxy Lady of Granath)* sont tout bonnement digitalisés et le héros n'est autre qu'une héroïne, celle de la photo. Maman...

LE MOIS PROCHAIN

GAME MAG RELÈVE LE PLAT !

UNE PAIRE DE LUNETTES PAR NUMÉRO



DOSSIER RELIEF

Ne manquez pas : nos illustrations en relief, nos tests de jeux et notre super concours.

GAME MAG N° 7
en vente le 25 avril



Zingle board : l'ostar du jouet scientifique

Cela c'est passé il y a deux mois (bravo pour l'actualité !), mais je vous en parle quand même : voici le Zingle Board, le jouet qui a obtenu l'Oscar du jouet scientifique et technique. Créé par M. Bertuzzi, ce jouet est un synthétiseur d'effets sonores. Il est réalisé suivant le principe d'une carte magnétique sur laquelle sont stockées des informations sonores. Un capteur de lecture que l'on promène sur la carte permet ensuite de restituer des sons. Pour le moment ça n'est qu'un prototype, attendons de voir s'il trouve un constructeur.

L'Arche du Capitaine Blood

L'Arche du Capitaine Blood, déclaré jeu de l'année par notre confrère *SVM,* fonctionnait sur Atari ST (encore...). Son adaptation pour CPC, PC et Amiga est enfin annoncée pour la fin mars.

Virus

Après l'apparition d'un virus sur l'Amiga, voici l'apparition d'un virus sur Atari ST. Ces petites bêtes en langage machine se glissent furtivement sur les disquettes, en se recopiant pour créer de nouvelles générations. Au bout d'un certain temps, le virus s'attaque aux données... Très agréable !

Cette nouvelle maladie des micro est à la mode. Des groupes de pirates ou de programmeurs fous l'introduisent sur le marché et des clubs d'utilisateurs fournissent l'anti-virus.

CD-Rom et compagnie

Les CD-Rom Atari sont à la frontière. Ils arrivent donc et, avec eux, une probable révolution dans notre petit monde !

Dans la série des prouesses techniques Atari, il faut également signaler la commercialisation d'un Genlock (incrustateur vidéo) et d'Imagic, un logiciel formidable qui permet, entre autres de gérer deux cent cinquante écrans simultanés... Vous imaginez le jeu !



UBI EN ORBITE

Ubi Soft développe dès à présent ses premières versions sur ST. Dans les mois qui viennent, nous découvrirons *BAT, Station Zéro, Packlet,* mais surtout *Iron Lord* qui est le plus avancé. Les graphismes sont superbes tout comme l'animation. Le héros est un chevalier qui va devoir participer à une série d'épreuves (tir à l'arc, duel à l'épée...) afin de réunir une troupe valeureuse pour un combat final contre les forces du mal. A découvrir au plus vite.



Infocomics

Infocom, c'est le géant du jeu d'aventure en anglais et tout en textes. On trouve difficilement ses jeux en France mais je vous jure que des titres comme *Hitch Hickers Guide of the Galaxy* et *Paranoïa,* le place parmi les meilleurs. Récemment, il vient de lancer deux nouvelles collections, une similaire à la première mais avec des dessins et une autre, Infocomix, spécialisée dans l'adaptation de bandes dessinées américaines. *Lane Mastodon* et *The Blebbermen* sont déjà sortis aux Etats-Unis. Ils seront prochainement traduits et vendus en France.

Par la même occasion, Infocum commercialise son fameux analyseur de syntaxe doublé d'un véritable générateur de jeux d'aventures pour ST.

AVENTURE ET STRATEGIE

KNIGHT ORC

Knight Orc est l'un des jeux d'aventure les plus attrayants des Levels 9. Vous serez captivé par ce monde étrange de tromperies et de duperies. Sans cesse en mouvement, vous suivrez les chemins de plusieurs personnages à la fois, dont les choix influeront la suite de l'histoire. Pour sortir indemne de cette étourdissante aventure, vous devrez trouver des informations auprès d'étranges personnages que vous croiserez, puis prononcer des formules magiques et résoudre différentes énigmes.

AMSTRAD K7 et DK - AMIGA DK - ATARI ST COMMODORE K7 et DK - IBM : de 149 F à 199 F TTC* © RAINBIRD

JINXTER

Entrez dans l'univers magique de JINXTER, un conte plein d'entrain, de gaieté et d'humour, à l'époque heureuse d'Aquitaine.

Les 7 charmes composant le collier magique se sont répandus, apportant misère, tristesse et désespoir, et cédant chaque jour un peu plus de pouvoir aux maléfiques sorcières vertes.

Partez sur les grands-routes à la reconquête de ces charmes, avant que l'obscurantisme n'envahisse l'univers.

La meilleure intrigue jamais élaborée par Magnétic Scrolls (les créateurs de The Pawn et The Guild of Thieves).

AMIGA et ATARI ST. Bientôt sur PC, AMSTRAD-COMMODORE (DK) : 199 F TTC à 249 F TTC © RAINBIRD

UMS Universal Military Simulator

Entrez dans le monde des grandes opérations militaires et revivez certaines des plus grandes batailles, Waterloo, Gettysburg...

Tout est possible : jouer contre l'ordinateur, dessiner le champ de bataille, recréer les armées à votre propre idée... Un système unique de grille en 3 D vous fait voir les scènes sous tous les angles. Comment Alexandre le Grand a-t-il pu vaincre Montgomery en plein désert ? Quelle risposte Elthered doit-il choisir face à l'attaque surprise de Napoléon ? Les combinaisons sont infinies.

ATARI ST et PC. Bientôt sur AMIGA : 249 F TTC* © RAINBIRD

*PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE



DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 - 36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET Cedex.

PRAXIS



Adaptation...

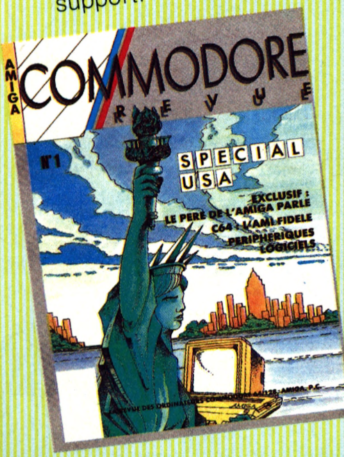
Sega n'est pas le seul à proposer des adaptations de ses jeux sur micro. Capcom, un autre grand japonais des machines d'arcade, a passé un accord avec Go pour la conversion de plusieurs de ses hits. C'est ainsi que nous découvrirons entre autres très bientôt sur Commodore, Spectrum, Amstrad et Atari les jeux *Street Fighter* (juin), *Tiger Road* (septembre), *Black Tiger* (juin), 1943 (juin) et *Bionic Commander* (mai).

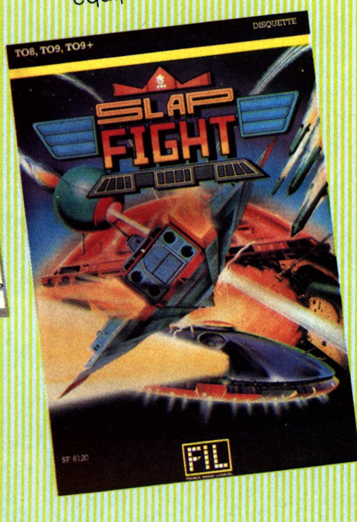
Commodore revue et corrigé

Après les disparitions de la Commode, *Commodore Magazine* et Micro d'Or les possesseurs de C64, se sont trouvés bien orphelins. Heureusement qu'il existe toujours des journalistes pour y croire, c'est ainsi que sort en ce mois d'avril le premier numéro de *Commodore Revue* dédié au C64 et à l'Amiga. Souhaitons longue route à ce nouveau support.

To Fil tout schuss

FIL (France Image Logiciel) sort soudainement de nombreux produits et pour de multiples machines. Sur Thomson (T08, 9, 9+) ce sont entre autres *Game Over*, *Atomik* et *Slap Fight*. *Aghamix* est une version C64 alors que Firescape équipe le CPC.





Une bourse aux logiciels.

L'APC (Association de Presse et Communication) ouvre à partir du premier mars 88 un dépôt-vente permanent de logiciels. La liste des logiciels disponibles pourra être consultée sur le serveur APC (16.1. 48.97.84.84), le bureau sera ouvert de 14 à 18 H tous les jours. APC, 7, rue du Capitaine Ferber, 75020 Paris.

Bertrand Brocard au pays des Soviets

Les Soviétiques nous ont montré leur savoir-faire en matière de logiciel (voir *Tétris* rubrique Games). Après cet échange russo-britannique, voici venir le temps des entremets franco-russes. En effet, au cours du premier Festival International des Jeux de l'Esprit qui s'est tenu à Cannes, Cobra Soft a signé un premier accord avec de nouveaux partenaires venus du froid. Cette coopération doit déboucher sur la création d'un programme de jeu de Dames (véritable système expert) censé battre le champion du monde. Au terme de cet accord, Wladimir Agafonov (grand maître) prodiguera ses conseils aux concepteurs et entraînera le programme pour le faire participer aux principaux tournois mondiaux.

Flywheel 4000, super manette de jeu pour simulateurs de vol

Attention ce Flywheel 4000 est prévu pour les simulateurs uniquement sur PC compatibles. Sinon il est annoncé comme étant une « copie conforme » d'une commande de vol, avec la possibilité de maîtriser quatre contrôles (montée, descente, gauche, droite) et également quatre boutons de tir. Disponible chez les bons revendeurs.

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON MO6-TO8-TO9+
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC1
TOMSON TO16
ATARI PC
et tous les compatibles PC disquettes 5 ¼ et 3 ½

Disponible dès le 12 avril
sur Atari ST et le 3 mai
pour les autres ordinateurs

149 Frs* toute version cassette
199 Frs* toute version disquette

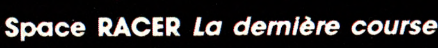
LA DERNIERE COURSE...

GRAPHISMES SUPERBES   SON ET VOIX DIGITALISÉS







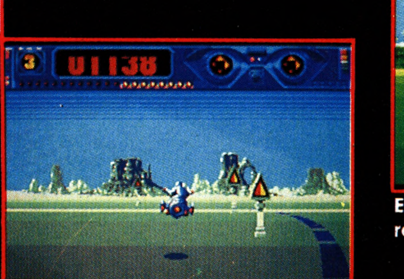


Space RACER *La dernière course*

2132... année décadente dans un monde décadent.
L'univers surpeuplé s'ennuie et cherche des sensations nouvelles.
La Rome antique ressurgie avec ses jeux à la mort, pour la mort et son public assoiffé de sang et de frayeurs.
Pris dans cet infernal tourbillon tu décides de participer toi aussi à l'une de ces courses folles où quel que soit le nombre de concurrents, un seul franchira la ligne d'arrivée... vivant...









En vente chez tous les bons revendeurs et aussi chez :

TANDY



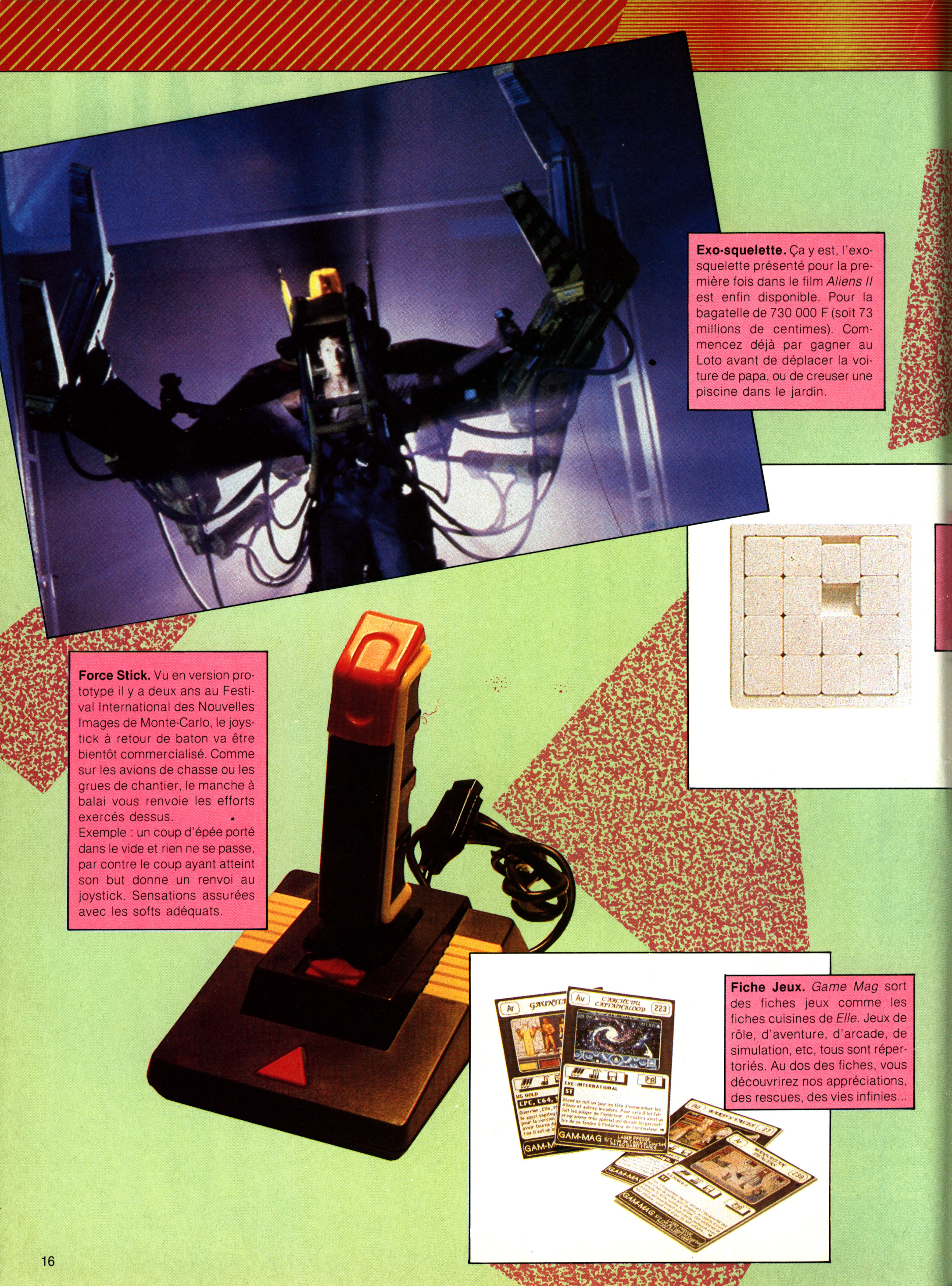




81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

* Prix moyen constaté


SPACE RACER
MAS
1
loriciels
N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs
CATALOGUE GRATUIT
LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL
Nom
Prénom
Adresse
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi
GAME 06/88



Exo-squelette. Ça y est, l'exo-squelette présenté pour la première fois dans le film *Aliens II* est enfin disponible. Pour la bagatelle de 730 000 F (soit 73 millions de centimes). Commencez déjà par gagner au Loto avant de déplacer la voiture de papa, ou de creuser une piscine dans le jardin.

Force Stick. Vu en version prototype il y a deux ans au Festival International des Nouvelles Images de Monte-Carlo, le joystick à retour de baton va être bientôt commercialisé. Comme sur les avions de chasse ou les grues de chantier, le manche à balai vous renvoie les efforts exercés dessus.
Exemple : un coup d'épée porté dans le vide et rien ne se passe, par contre le coup ayant atteint son but donne un renvoi au joystick. Sensations assurées avec les softs adéquats.

Fiche Jeux. *Game Mag* sort des fiches jeux comme les fiches cuisines de *Elle*. Jeux de rôle, d'aventure, d'arcade, de simulation, etc, tous sont répertoriés. Au dos des fiches, vous découvrirez nos appréciations, des rescues, des vies infinies...



SHOPPING DES PULLS

EN AVRIL NE TE DECOUVRE PAS D'UN FIL...

Ce shopping d'avril va peut-être en surprendre plus d'un. Nous avons en effet essayé de primer ce mois-ci le plus possible l'extraordinaire ou le sensationnel, en vous proposant certains des tous derniers modèles ou projets de l'industrie informatique et ludique.



Manuscrit 47. Enfin, le premier, le seul, l'unique traitement de texte toutes machines confondues. En effet, la société Gag Soft édite *Manuscrit 47*. Le coffret comprend une gomme, un crayon et une règle. Une bonne idée de cadeau poisson d'avril.

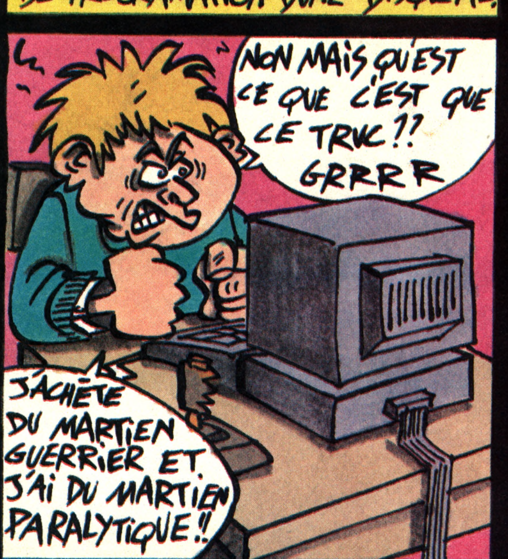
Pousse-pousse. Découvert à Bruxelles, ce pousse-pousse blanc. Nous n'avons pu savoir s'il s'agissait pour son acquéreur de dessiner lui-même son motif ou plus simplement de jouer avec, tel quel !

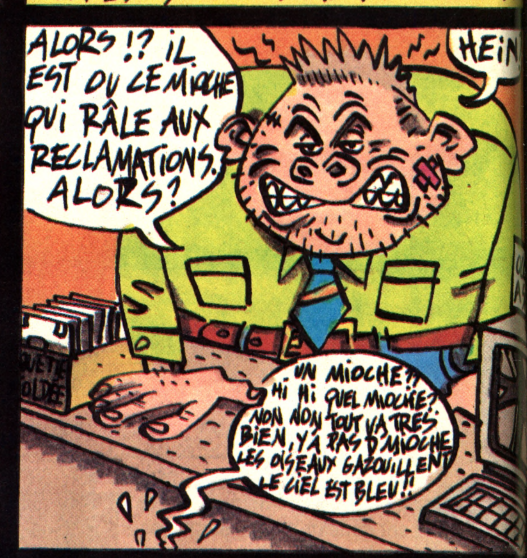


Amiga en vidéo. Commodore propose une cassette vidéo de présentation de leur Amiga. De plus ce sont les frères Igor et Grichka Bogdanoff en personne et en combinaison galactique qui représentent la machine...

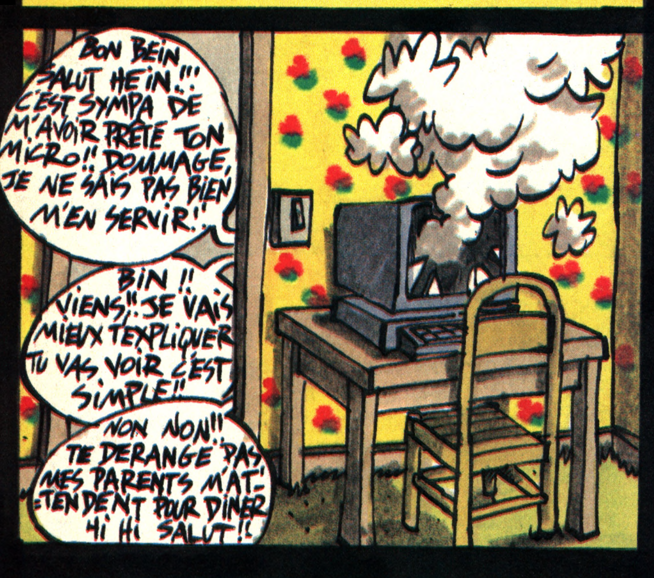






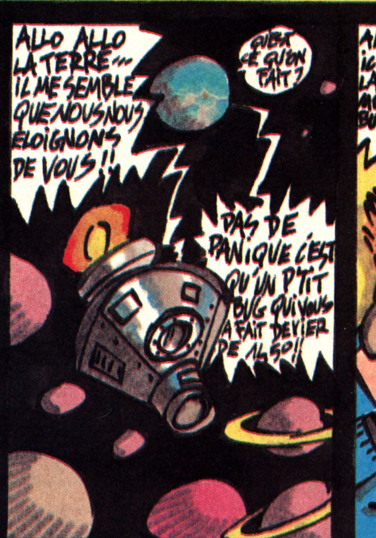


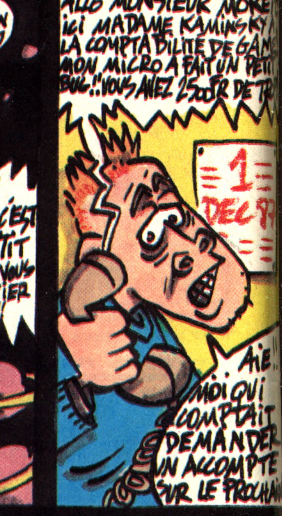
UN AUTRE BUG CLASSIQUE C'EST CELUI DE LA MANIPULATION DU MICRO.



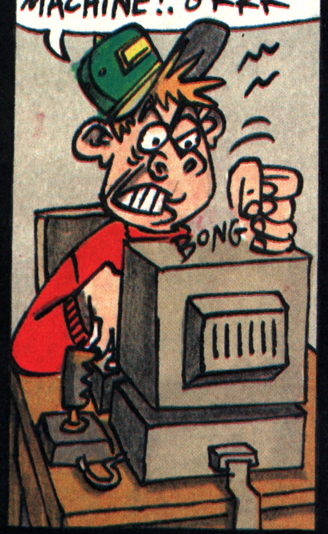
...ENFIN BON, ON VA PAS S'ETERNISER LÀ DESSUS HEIN?! DE TOUTE FAÇON Y'A DES BUGS DANS TOUTE L'INFOR=MATIQUE ET NUL N'EN EST A L'ABRI ...

CHER GAME MAG!! TON RESCUE DE CE MOIS CI ÉTAIT FAUX, CE QUI A EU POUR EFFET DE FAIRE IMPLOSER MON MICRO!! POUR LA BÉCANE TU ME DOIS 16500FR.. ETC. ETC..

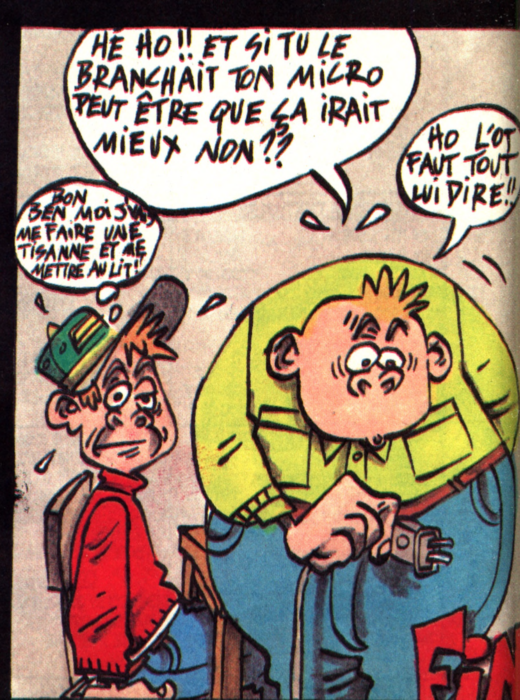








COMME QUOI QUAND ON PARLE DU LOUP IL MONTRE SA QUEUE !! QUE CECI NOUS SERVE DE LEÇON !! LE MONDE DES MACHINES EST UN MONDE IMPARFAIT BLA BLA BLA BLA





QUOI DE NEUF, FACTEUR !

Le facteur vient tous les jours et nous dépose votre prose. En voilà des extraits...

Q. Salut ! Etant un passionné de micro, je m'intéresse à tous les jeux qui parlent de ma bécane préférée, le CPC 6128. Bref, si j'ai décidé de vous écrire, c'est parce que j'ai un énorme problème que vous seul pouvez m'aider à écrire. En effet, je suis un passionné de jeux tels que Orphée, Sram, Oxphar, etc. C'est pourquoi j'ai eu l'idée folle de me mettre à la création d'un jeu de ce genre, à mon échelle bien sûr. Je travaille actuellement à l'élaboration du scénario, ainsi que des dessins. Seulement, il y a un « hic » : je ne possède pas de logiciel permettant la création de ce genre de dessins, que je pourrais afficher n'importe où sur mon écran. Alors pitié, pourriez-vous m'indiquer le nom des logiciels qui répondraient à mon désir ? Il serait dommage que mon projet tombe à l'eau... Merci d'avance.

Frédéric M., Monceau-les-Mines

R. Oui, je comprends bien ton problème : afficher des dessins de petite taille n'importe où à l'écran... Seulement voilà, il m'est avis que tu te trompes un peu ; les auteurs des jeux que tu me cites n'ont utilisé aucun logiciel particulier, parce qu'à ma connaissance, il n'en existe pas. La technique est la suivante :

- en premier lieu, crée ton dessin (à la bonne taille) avec un logiciel approprié (*Lorigraph, Super Paint, Advanced OCP Art Studio,* ou un autre).
- ensuite, le « compacter », c'est-à-dire utiliser un programme en langage-machine (appelé « compacteur ») qui le réduit, afin qu'il prenne moins de place en mémoire et sur disquette. Ces programmes permettent généralement de ne piquer qu'une partie de l'écran. Si tu lis toute la presse Amstrad comme tu le dis, tu dois déjà avoir vu dans un journal le listing d'un compacteur.
- enfin, inclure dans ton propre programme un sous-programme appelé « décompacteur », qui permet de reprendre les dessins compactées, et de les afficher à l'écran à l'endroit désiré. Si tu as trouvé un compacteur dans la presse, le décompacteur est normalement listé avec.

Voilà. Je ne remercie pas Doctor Bit, qui n'est jamais là lorsqu'on a une question intéressante à lui poser. Du coup, je me suis débrouillé tout seul comme un grand. J'espère que ces explications pourront t'aider à poursuivre ton jeu, et que tu nous l'enverras dès qu'il sera terminé !

Q. Bravo pour votre revue qui pourrait cependant faire une plus grande place au courrier des lecteurs.
1) J'ai un Commodore 128 et je recherche un logiciel de dessin en 3D comme il en existe sur Amstrad ;
2) Où pourrais-je, également, trouver un émulateur pour être compatible Apple IIc (je sais qu'il existe) ;
3) Je possède également un Sharp MZ700 mais ne trouve pas de compatible C64 ou Amstrad ?

Alain Lemal, Thionville

R. Désolé, mais, à ma connaissance tout du moins, il n'existe pas de softs de 3D sur CBM 128. Mais bon, je ne connais pas tout non plus, alors continuez à chercher, on sait jamais.
Il n'existe pas d'émulateur Apple IIc pour CBM 128, et ça j'en suis sûr. Simplement, le 128 est compatible CP/M Plus, tout comme l'Apple. Ce qui signifie que des programmes de jeux spécifiques à l'Apple ne tourneront en aucun cas sur votre CBM.
Enfin, je ne connais pas non plus de logiciel permettant une émulation C64 ou Amstrad pour le MZ700. Mais vues les différences entre ces trois machines, il m'étonnerait beaucoup qu'il soit possible de créer un tel programme. Je doute donc très fort de son existence... (NDL Gaëlle : finalement Stéphane, il connaît rien !).

Q. Désireux d'acheter un Atari 520 ST, je voudrais savoir si le moniteur couleur Atari est obligatoire, ou si la télé couleur de la famille ne serait pas suffisante ? Y aurait-il une grande différence ?

Laurent Vernoux, Nantes

R. Absolument pas. Si la télévision possède une prise péritel, tu pourras profiter pleinement des possibilités graphiques du ST. La différence est vraiment minime : la résolution est meilleure sur un moniteur que sur une télé, c'est-à-dire qu'on voit moins les pixels avec un moniteur. Mais ce n'est pas vraiment gênant.

Q. Salut à tous. Connaissez-vous un moyen pour mettre en mémoire, sous une variable alphanumérique quelconque, une page d'écran (couleurs comprises (si possible)) où DRAW, PLOT ou CIRCLE sont utilisés ? Tout cela sur Spectrum 48 ko !

Frédéric Royer, Homecourt

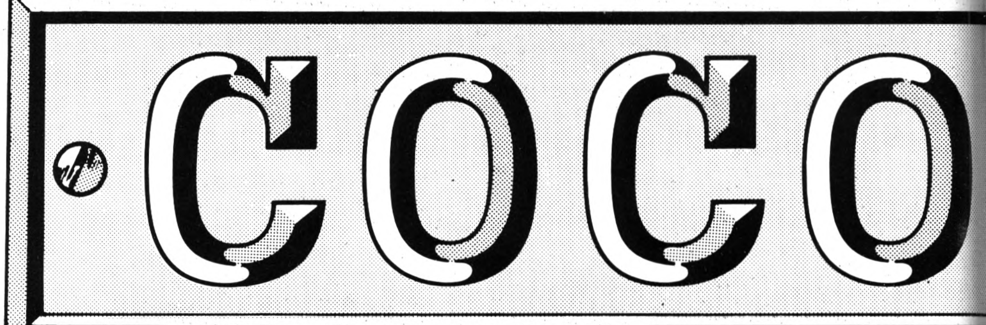
R. Non. D'autres questions ?

Q. Concernant votre revue, je vous félicite : elle est bien faite et agréable à lire. Un petit reproche cependant : vos notations à propos des spécificités des jeux (graphisme, son...) ne sont pas assez mises en valeur. Enfin, j'aimerais bien savoir si comme je le pense, les courriers du n°3 « écrits » par Kahn et Carali n'étaient pas en fait des gags.

Pascal Desnoguès, Nice.

R. Si, c'en était. Et alors ? je tiens quand même à re-





IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ 45.01.67.28
Métro Argentine

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC K7

COMPILATIONS :	
10 JEUX D'ENFER	160/195
ALBUM UBI	210/250
DIX JEUX FANTASTIQUES	139/179
GAME, SET & MATCH	129/169
MAGNIFICENT 7	110/159
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N.2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
LIVE AMMO	110/169
BIG 4 VOL. 2	95/145
STAR GAMES 2	95/145
AMSTRAD GOLD HITS N.2	95/145
OCEAN ALL STAR HITS	95/145
HIT PACK	95/145
HIT PACK 2	95/145
HIT PACK TRIO	95/145
6 PACK VOL.2	95/145
ARKANOID 2	89/145
A.T.F.	89/139
BUBBLE BOBBLE	95/145
BOBBLE GHOST	145/195
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	95/145
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BIVOUAC	125/169
BARBARIANS	95/135
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145
CHAIN REACTION	95/145
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEATH WISH 3	89/139
EXIT	/195
ENDURO RACER	89/139
FLYING SHARK	99/145
GUILD OF THIEVES	/195
GALACTIC GAME	95/145
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
HURLEMENTS	/195
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
INTERNATIONAL KARATE +	95/145
INDIANA JONES	95/145
L'AFFAIRE SANTA FE	/225
LA MARQUE JAUNE	245/245
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95/145
L'ANGE DE CRISTAL	145/195
L'OEIL DE SETE	145/185
LE MAITRE DES AMES	/185
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/149
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	95/145
OUT RUN	89/145
POWERPLAY	110/169
PUB GAMES	95/149
PLATOON	89/145
PROFESSION DETECTIVE	/225
PSYCHO SOLDIER	89/145
PROHIBITION	145/190
QIN	/245
RAMPAGE	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	89/139
RYGAR	89/139
RENEGADE	89/139
ROAD RUNNER	89/139
SUPER HANG ON	95/145
SUPERSTARS SOCCER	95/145
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	90/139
STARGLIDER	145/195
TERRAMEX	95/169
TOUR DE FORCE	95/145
TETRIS	95/145
TURLOGH LE RODEUR	235/235
THUNDERCATS	89/139
TRANTOR	89/139
WIZARD WARZ	89/139
WORLD CLASS LEADERBOARD	89/139
WONDERBOY	89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	
GAME, SET & MATCH	129/179
LES TRESORS D'US GOLD	115/179
MAGNIFICIENT 7	110/169
BIG 4 VOL. 2	110/169
LIVE AMMO	110/169
ALBUM EPYX	99/149
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
HIT PACK TRIO	89/139
6 PACK VOL. 2	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
4TH INCHES	95/145
ARKANOID 2	95/145
A.T.F.	89/139
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/145
APOLLO 18	95/145
AIRBONE RANGER	145/195
ACE 2	95/149
BIVOUAC	189/189
BARD'S TALES	/195
BARD'S TALE 2	/390
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BARBARIANS	89/139
CHAMPIONSHIP SPRINT	120/169
CHAIN REACTION	95/149
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	120/199
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DAN DARE 2	95/145
DEMON STALKER	/180
DARK CASTLE	/340
DEFENDER OF THE CROWN	130/145
FRIGHTMARE	95/145
FLYING SHARK	89/129
FLIGHT SIMULATOR II. N. FR	490/590
GRYZOR	95/145
GETTYSBURG	/390
GUADALCANAL	95/145
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
IMPACT	120/169
INTRIGUE	/179
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
ICE HOCKEY	110/169
INDIANA JONES	89/139
KNIGHT GAMES 2	95/145
LAST NINJA	99/145
MINI PUT	120/169
MATCH DAY 2	95/145
OCTAPOLIS	99/145
OUT RUN	95/145
POWER AT SEA	/180
PLATOON	89/145
PROJECT STEATH FIGHTER	145/195
PROHIBITION	175/175
PSYCHO SOLDIER	95/145
P.H.M. PEGASUS	140/195
PIRATES	145/185
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	95/145
RENEGADE	95/145
RYGAR	95/145
ROAD RUNNER	95/145
REVS +	120/169
STRIKE FLEET	/180
SUPER STAR SOCCER	95/180
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	85/135
STARGLIDER	160/190
SILENT SERVICE	89/139
THE TRAIN	/180
TRAZ	95/145
TASK 3	110/169
TETRIS	95/145
TEST DRIVE	99/149
THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219
TRAILBLAZER 2	95/145
THUNDERCATS	95/145
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
WORLD CLASS LEARDERBOARD	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
MAGNIFICIENT 7	110
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK TRIO	95
6 PACK VOL.2	95
ARKANOID 2	95
A.T.F.	95
ACE 2	95
ARKANOID	89
BED LAM	95
BASKET MASTER	95
CALIFORNIA GAMES	95
COMBAT SHOOL	89
ENDURO RACER	95
FIREFLY	95
FLYING SHARK	95
F 15 STRIKE EAGLE	120
GAUNTLET 2	95
GRYZOR	89
GUNSHIP	120
GUADALCANAL	95
IMPACT	110
INTERNATIONAL KARATE +	95
INDIANA JONES	95
MATCH DAY 2	89
NIGELL MANSELL	95
OUT RUN	95
P.H.M. PEGASUS	95
PLATOON	89
ROADWAR	95
ROLLING THUNDER	89
RAMPAGE	95
RASTAN SAGA	95
RYGAR	89
RENEGADE	95
ROAD RUNNER	95
SIDE ARMS	95
SUPER HANG ON	95
SUPER SPRINT	95
STARGLIDER	169
SILENT SERVICE	95
TERRAMEX	95
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145
TRANTOR	95
WORLD WAR 1	95
WORLD CLASS LEADERBOARD	95

ATARI XL/XE

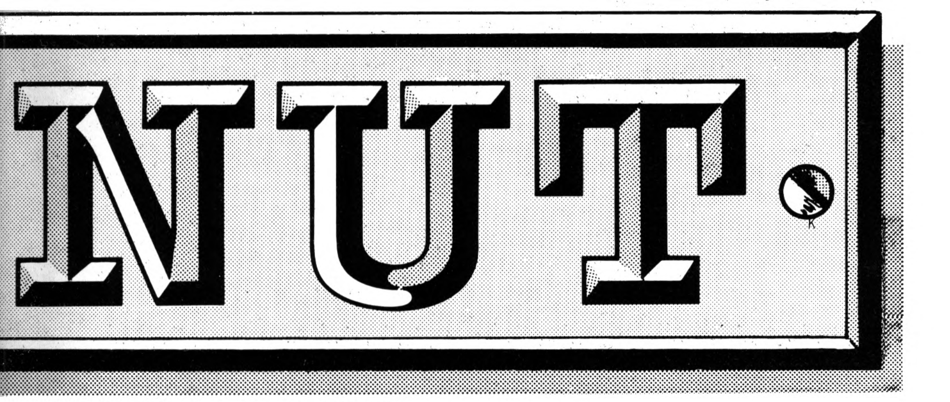
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
AIRWOLF	95/...
BASIL DETECTIVE	110/160
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
ENCOUNTER	120/169
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GUILD OF THIEVES	/210
GREEN BERET	95/...
INTERNATIONAL KARATE	95/149
KNIGHT ORC	189/195
L'ENIGME DU TRIANGLE	/190
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NATO COMMANDER	120/...
NINJA	69/...
PIRATES OF THE BARBARY COAST	/149
SPY VS SPY 3	120/180
SPITFIRE 40	120/169
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	/199
TOMAHAWK	110/169

PC 1512 & COMPATIBLES

ARMORIK LE VIKING	225
ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	350
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	430
BED LAM	225
BRUCE LEE	175
BOULDERDASH 2	145
BLUEBERRY	245
BOB MORANE (S.F.)	199
BOB MORANE (CHEVALERIE)	199
BOB MORANE (LA JUNGLE)	199
CRAZY CARS	195
CLASSICS 2	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CRASH GARRET	269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	190
CHAMPIONSHIP GOLF	290
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FORTUNES DU FOOTBALL	290
FOOTBALL MANAGER	320
FLIGHT SIMULATOR	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
I'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
GRYZOR	185
GALAXIAN	169
GETTYSBURG	390
GUNSHIP	295
GULFSTRIKE	290
ICE HOCKEY	290
IMPACT	179
INFILTRATOR 2	345
JINXTER	245
JET	490
KARATEKA	290
KNIGHT ORC	245
KAMPFGUPPE	350
KING QUEST III	440
L'AFFAIRE VERA CRUZ	225
L'AFFAIRE SYDNEY	225
LAST MISSION	225
LIVINGSTONE	225
LE MAITRE DES AMES	215
LE NECROMENCIEN	195
MICRO SCRABBLE	290
MASQUE +	225
MECH BRIGADE	290
MEURTRES EN SERIE	270
PC 1512 HITS	225
PSI 5	290
POLICE QUEST	245
PROHIBITION	220
PHANTASIE	290
QIN	269
RAD WARRIOR	245
RINGS OF ZILFIN	290
STARFLIGHT	245
STAR LORD	290
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	195
S.D.I.	275
STARGLIDER	195
SILENT SERVICE	225
TURBO DRIVER	225
TETRIS	195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TAU CETI	195
TEST DRIVE	350
ULTIMA 3	225
ULTIMA 4	225
WIZBALL	185
WIZARD CROWN	245
WORLD TOUR GOLF	185
WORLD CLASS LEADERBOARD	450

ATARI 520/1040 STF

ACADEMY	249
ALTERNATIVE WORLD GAMES	195
ALBUM EPYX	239
ARKANOID	120
BRIDGE 5.0	290
BLACK LAMP	195
BILL PALMER	225
BUBBLF BOBBLE	175
BIVOUAC	180
BARD'S TALES	225
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
CHECKMATE	120
CALIFORNIA GAMES	290
CHIMERA	225
CATCH 23	225
CRAZY CARS	225
DIEUX DE LA MER	195
DARK CASTLE	260
DONGEON MASTER	245
DEJA VU	285
DEFENDER OF THE CROWN	269
EYE	195
ENDURO RACER	145
EAGLE NEST	185
FORMULA 1 GRAND PRIX	175
F15 STRIKE EAGLE	195
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GUNSHIP	239
GAUNTLET	165
GOLDRUNNER	185
GOLDRUNNER 2	225
GUILD OF THIEVES	185
HOT BALL	225
IRON LORD	285
IMPACT	140
INDIANIA JONES	165
JASON ET LA TOISON D'OR	225
JUMP JET	245
KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3)	290
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	225
L'AFFAIRE	225
LEADER BOARD	175
MANHATTAN DEALER	225
MACH 3	195
MARBLE MADNESS	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
OIDS	245
OUT RUN	195
PREDATOR	225
PRESIDENT ELECTION 88	245
POLICE QUEST	225
PIRATES OF THE BARBARY COAST	149
PROHIBITION	179
PHANTASIE 3	235
PAWN	220
QUEST	225
ROCKET RANGER	295
ROCKFORD	245
RAMPAGE	169
ROAD RUNNER	175
ROADWAR EUROPA	245
SUPER HUEY	190
SHADOWGATE	350
SLAYGON	185
SPY VS SPY	145
SPACE QUEST 2	225
SUPER SPRINT	140
STAR WARS	175
STAR TREK	175
SENTINEL	175
SILENT SERVICE	215
THE THREE STOOGES	295
TERRAMEX	195
TETRIS	185
TEST PRIVE	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TANGLEWOOD	185
TRAUMA	225
TERRORPODS	195
U.M.S.	225
WARGAME CONSTRUCTION SET	225
WIZBALL	195
WINTER OLYMPIADE 88	195
WIZARD CROWN	235
XENON	185





1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

AMEGAS	245
ART OF CHESS	249
ALTERNATE REALITY	290
BACKLASH	240
BALANCE OF POWER	295
BARBARIANS	199
BARD'S TALES	225
CALIFORNIA GAMES	290
CRAZY CARS	245
DESTROYER	350
DARK CASTLE	290
DEJA VU	345
DEFENDER OF THE CROWN	315
ESMERALD MINES	190
EAGLE NEST	195
FOOTMAN	295
FEUD	145
FAERY TALES ADVENTURE	390
FLIGHT SIMULATOR 2	325
SCENERY DISK N° 7	230
SCENERY DISK N° 11	230
GALACTIC INVASION	245
GARRISON	269
GOLDEN PATH	230
GRID START	99
GOLDRUNNER	215
GUILD OF THIEVES	189
INDOOR SPORT	290
IMPACT	140
INSANITY FIGHT	225
KARTING GRAND PRIX	145
KING OF CHICAGO	290
KARATE KID 2	225
KING QUEST TRIPLE PACK	290
LAS VEGAS	120
LITTLE DRAGON	230
LEADER BOARD	215
MERCENARY	225
MISSION ELEVATOR	245
MARBLE MADNESS	195
NINJA MISSION	120
PERSECUTOR	195
PORT OF CALL	430
POWERPLAY (FRANCAIS)	195
PHANTASIE	290
PHANTASIE 3	345
ROADWAR	245
ROADWAR EUROPA	290
STAR WARS	245
SUPER HUEY	195
STELLAR CONFLICT	390
SHADOW GATE	249
SILENT SERVICE	245
SINBAD	335
STARGLIDER	245
TERRAMEX	240
TETRIS	185
TIME BANDIT	185
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
THAI BOXING	99
TERROR PODS	195
TEST DRIVE	325
UNINVITED	335
VYPER	295
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	195

APPLE

APPLE	
AUTODUEL	265
ALTERNATE REALITY (CITY)	290
ALTERNATE REALITY (DUNGEON)	290
B 24	260
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	250
BATTLE IN NORMANDY	390
BARD'S TALE 2	390
BATTLE CRUISER	590
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	290
CALIFORNIA GAMES	390
COMMANDO	320
CHESSMASTER 2000	330
DONDRA	290
DAMBUSTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	320
ETERNAL DAGGER	260
GETTYSBURG	350
GALAXIAN	190
GUILD OF THIEVES	199
FLIGHT SIMULATOR 2	490
F15 STRIKE EAGLE	230
IKARI WARRIOR	320
INDOOR SPORT	295
INFILTRATOR 2	390
JET	490
SCENERY DISK 1 a 7 l'unité	230
SCENERY DISK N. 11	260
KARATEKA	320
KING QUEST 3	390
KUNG FU MASTER	190
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
MOEBIUS	520
PIRATES	350
PANZER STRIKE	295
P.H.M. PEGASUS	350
PHANTASIE 1	390
PHANTASIE 2	390
PHANTASIE 3	390
REALM OF DARKNESS	250
RING OF ZILFIN	250
RAD WARRIOR	210
SONS OF LIBERTY	345
STREET SPORT BASEBALL	390
SPY VS SPY 3	260
SHARD OF SPRING	250
SHILOH	350
SKY CRAZED	250
SPINDIZZY	190
SUBBATTLE SIM	290
SKYFOX	240
SPY VS SPY	190
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	290
SILENT SERVICE	285
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
THUNDERCHOPPER	260
TRIPLE PACK	190
THE PAWN	260
ULTIMA 3	360
WARSHIP	390
WORLD CLASS LEADERBOARD	350
WINTER GAMES	260
WIZARD CROWN	350

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL **790**

OFFRE SPECIALE N.1 :
CONSOLE SEGA
+ CHOPLIFTER
+ ENDURO RACER
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL **1150**

OFFRE SPECIALE N.2 :
CONSOLE SEGA
+ PISTOLET PHASER
+ MARKSMAN SHOOTING
+ TRAP SHOOTING
+ SAFARI HUNT
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL **1199**

PISTOLET PHASER +
- MARKSMAN SHOOTING
- TRAP SHOOTING
- SAFARI HUNT **449**

JEUX :

AFTER BURNER	295
ALEX KIDD	195
ACTION FIGHTER	195
ASTRO WARRIOR / PIT POT	195
ALIEN SYNDROME	195
BANK PANIC	149
BLACK BELT	195
CHOPLIFTER	195
ENDURO RACER	195
F16 FIGHTER	149
FANTASIE ZONE	195
FANTASIE ZONE 2	249
GLOBAL DEFENSE	195
GREAT GOLF	195
GANGSTER TOWN	195
GHOST HOUSE	149
KUNG FU KID	195
MY HERO	149
OUT RUN	249
PRO WRESLING	195
QUARTET	195
RESCUE & MISSION	195
ROCKY	249
S.D.I.	195
SPY VS SPY	149
SECRET COMMAND	195
SUPER TENNIS	149
SPACE HARRIER	249
SHOOTING GALLERY	195
TEDDY BOY	149
TRANSBOT	149
THE NINJA	195
WORLD SOCCER	195
WORLD GRAND PRIX	195
WONDERBOY	195
ZAXXON	249
ZILLION 2	195
ZILLION	195

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO :
+ 2 JOYSTICKS
+ CABLE PERITEL
+ SUPER MARIO BROS 1190

JEUX :

BALLOON FIGHT	215
CLU CLU LAND	215
DONKEY KONG	215
DONKEY KONG JR	215
DONKEY KONG 3	215
EXITEBIKE	215
GOLF	215
ICE CLIMBER	215
KUNG FU	215
MARIO BROS	215
MACH RIDER	215
PRO WRESLING	215
POPEYE	215
PINBALL	215
SLALOM	215
SUPER MARIO BROS	215
SOCCER	215
TENNIS	215
URBAN CHAMPION	215
VOLLEY BALL	215
WRECKIMG CREW	215

JEUX POUR PISTOLET A RAYONS :

HOGAN'S HALLEY	215
WILD GUN MAN	215

JOYSTICKS

CAPTAIN GRANT	59
SLICK STICK	110
SPEEDKING KONIX	119
SWITCH JOY	99
PROFESSIONAL	139
PRO 5000	159

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES VIERGES DE GRANDE MARQUE

ATARI ST / AMIGA /...

10 DISQ. 3,5'' SF/DD	99
10 DISQ. 3,5'' DF/DD	120
BOITE RANGEMENT 50 DISQ	99
BOITE RANGEMENT 150 DISQ	150

APPLE / C64 / ATARI XL :

10 DISQ. 5''1/4 NEUTRES	39
10 DISQ. 5''1/4 SF/DD	69
10 DISQ. 5''1/4 DF/DD	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ.	99

MATERIEL

ATARI ST :

520 STF	2990
520 STF + MONITEUR MONO	4480
520 STF + COULEUR SC1425	5490
520 STF + COULEUR 8801	4990
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR 8801	6990
1040 STF + COULEUR SC1425	7490

MEGA ST :

MEGA ST2 + MONOCHROME H.R.	9450 HT
MEGA ST2 + COULEUR	10750 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME H.R.	12450 HT
MEGA ST4 + COULEUR	13750 HT
MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804	19950 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM804	22950 HT

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA	1990
SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA	4990

MONITEURS ATARI :

MONOCHROME HR.SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR SC1224	2990

MONITEURS COULEUR PHILIPS :

- 8801	2490
- 8832 (COULEUR + MONO + TTL)	3490

IMPRIMANTES :

ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2990
STAR NB 24/10	5990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10	800
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR SMM804	79
RUBAN ENCREUR NL10	79

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150FF. ENVOI PAR SERNAM.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris

GAME 06/88
T/49

NOM ____________
ADRESSE ____________
TÉL ____________
carte bleue CB
Date d'expiration —/— Signature ____________

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ...... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer ......
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P ☐ mandat-lettre ☐ C B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL ☐ AMSTRAD ☐ APPLE ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM

préciser qu'en tant qu'ancien de l'Hebdo, si j'ai écrit une blague avec Carali, c'est parce que c'était un pote.

Q. Possédant un TO8, je suis heureux de voir que votre revue ne dénigre pas les machines Thomson. Ce qui m'a véritablement ravi, c'est naturellement le K.O de Fabrice Bellet, « Scroll » paru dans le numéro 3.
Pourquoi ce garçon talentueux ne commercialiserait-il pas ses trouvailles fabuleuses sous forme de livres, cassettes ou disquettes ? Autant il existe une grande variété de jeux, autant les utilitaires comme Scroll ne courent pas les rues. Je ne sais s'il est possible de joindre ce garçon génial, mais je tiens à lui faire savoir que je suis prêt à acheter ses listings !
Jean-Michel Fournier, Valence

R. Voilà qui est fait. Sans vouloir encenser Fabrice, il est vrai qu'il est un programmeur de génie. Je me souviens de ses Deulignes, du temps de l'HHHHebdo... Je n'ai malheureusement pas le droit de vous fournir son adresse ou numéro de téléphone ; mais si Fabrice est intéressé par votre offre, qu'il nous le fasse savoir, nous vous transmettrons...

Q. Cher Game Mag, certains copains m'ont dit qu'il existait un émulateur Amiga sur Atari ST, et un émulateur Atari ST sur Amiga. Est-ce vrai ?
Ghislain Reboul-Millet, Orsay

R. Un émulateur Amiga sur ST, oui c'est vrai. Malheureusement, celui-ci ne fonctionne pas vraiment : il lui faut le blitter, pas encore implanté sur ST. Quant à un hypothètique émulateur ST sur Amiga, nous n'en avons pas (pour l'instant) entendu parler. Si tes amis peuvent nous fournir de plus amples renseignements dessus, nous sommes preneurs...

Q. Salut Game Mag ! Dès l'arrivée du numéro 4 de mon Game Mag préféré, j'ai pris ma plus belle plume pour vous faire part de mon extrême mécontentement. En effet, j'ai un énorme reproche à vous faire : votre revue est trop bien. L'autre jour, j'ai mangé quatre pages de votre mensuel (bonjour les indigestions !). Que puis-je faire ? Existe-t-il un programme contre cette maladie ? Est-ce grave, docteur (là, je m'adresse à Doctor Bit et à Michel Gros Veau, bien sûr) ? Merci d'avance
PS : Pourriez-vous publier ma lettre, car j'aimerais bien que tous les lecteurs sachent les dégâts que peut faire votre revue.
Re-PS : Salut Mireille.
Re-re-PS : Salut Steph, t'es génial.
Frédéric « The Best » Bourdil

R. J'vous l'avais dit, qu'on aimait aussi les lettres dans lesquelles on ne nous pose pas de questions. Encore une fois, n'hésitez pas à nous écrire pour le simple plaisir de voir votre nom dans le journal...
Sinon, mon petit Frédéric, j'adore ton « re-re-PS ». C'est vrai que je suis génial, et je n'ai d'ailleurs jamais cherché à le cacher. Cela dit, tu me copieras cent fois mon nom : « SEPTH », et non pas « STEPH ». Merci.



Q. Bonjour, je suis certainement une des rares lectrices ayant répondu au sondage il y a quelques mois : celle qui avait un MSX 2. Je dis « avait » parce que je l'ai revendu pour acheter un Amiga.
J'ai été très déçue par le déclin flagrant des MSX, dépassé par les 16/32 bits, et même par les 8 bits parce qu'il n'a presque plus de nouveautés. Plus personne ne s'occupe du MSX, et je crois que dans un an, il sera devenu une pièce de musée.
En vendant mon Philips, j'ai essayé de vendre une vingtaine de jeux originaux ; en vain ; tout le monde les avait déjà en copie ! Je les ai finalement donnés en cadeau ! Tout ça pour dire qu'on ne pourra jamais arrêter le piratage, parce que les jeux coûtent trop chers. C'est inconcevable de payer 300 F ou plus pour un jeu. Les prix ne devraient pas dépasser 100 F. C'est donc aux éditeurs de baisser leur prix.
Pour finir, j'aimerais savoir si OutRun va sortir sur Amiga. Ce jeu, c'est le pied ! Egalement, dans votre numéro 4, vous ne critiquez aucun jeu sur Amiga. Pourquoi ? Vous boudez le meilleur ordinateur, c'est bizarre...
Une lectrice anonyme, pour l'instant

R. Bouh ! Que de choses dans une seule lettre ! Et encore, je n'ai pas reproduit tout le passage sur Némésis 2 et les notices de jeux... Bon, commençons par le commencement : le déclin du MSX est en effet très dommage : vous n'êtes pas la seule à vous en plaindre, comme le prouvent toutes les lettres de possesseurs de MSX que nous recevons. Ici même, notre camarade Jean-Claude Paulin a frôlé plusieurs fois la dépression nerveuse... Pour nous consoler, pensons qu'au Japon, pays paternel du MSX, on ne connaît ni les Amstrad, ni les Commodore, ni même les ST ou Amiga. Seuls les MSX et PC y font la loi...
Quant aux prix des logiciels, là encore, la solution est plus difficile que celle que vous proposez : baisser les prix serait peut-être en effet une solution, mais avant que les éditeurs ne se décident à le faire, il faudrait qu'ils vendent plus de jeux et donc qu'ils soient moins copiés. C'est un véritable cercle vicieux, dont il sera difficile de sortir.
Enfin, l'Amiga. Vous n'êtes pas la seule à nous le reprocher : on ne boude pas du tout « le meilleur ordinateur » (note à Atari France, Amstrad France et les autres : je ne fais que citer ici notre lectrice...), bien au contraire. Avez-vous vu le numéro 5 de Game Mag ? On y parle de quelques nouveautés Amiga. Sinon, oui, logiquement, *OutRun* devrait sortir sur Amiga. Le contraire serait une abération, bien peu digne de US Gold.

Q. Messieurs, depuis le temps que j'ai un problème avec mon Oric, j'espère que vous au moins, vous allez me répondre, parce que les autres journaux ne l'ont pas fait. Voilà mon problème : je voudrais savoir s'il est possible, avec l'Oric, de faire tourner des logiciels prévus pour fonctionner sur Commodore C64 ?
Fabrice Broche, Paris

R. Eh bien non. Non, les deux machines sont beaucoup trop différentes l'une de l'autre. Cette opération est, malheureusement pour toi mon petit Fabrice, carrément impossible. Au revoir.

CONCOURS MICROPROSE/GAME MAG

Le jeu

Nous avons sélectionné quatre jeux de Microprose et vous posons quelques questions sur chacun d'entre eux. Pour Gunship, F-15 Strike Eagle et Silent Service que vous devez tous connaître, vous vous débrouillerez tout seul ! Par contre pour le dernier-né « Pirates », qui sort ce mois-ci, vous lisez le test du jeu dans cette revue : cela vous apportera toutes les réponses. Pour chaque question il n'y a qu'une seule bonne réponse : vous encadrez le numéro qui lui correspond sur le bulletin-réponse et vous nous envoyez la preuve de votre génie !

Si l'on vous demande, histoire de discuter le coup, « qui est l'éditeur spécialisé dans la simulation aérienne et marine ? » Si l'on vous aide en vous donnant le titre du best-seller de cet éditeur : « Solo Flight »... et si vous répondez « Palace Software », vous êtes inculte, quasiment indigne de figurer parmi nos lecteurs ; et en tous les cas ce concours n'est pas pour vous. Par contre, si vous pensez tout de suite « Microprose », alors là oui, vous faîtes partie des meilleurs et pouvez vous concentrer sur les questions qui suivent. Le meilleur des meilleurs gagnera une voiture radio-guidée magnifique, superbe symbole de la simulation.

Les questions

PIRATES

A) Quel était le nom de la frégate de Henry Morgan (le roi des pirates en 1671) ?
1) Lilly
2) Satisfaction
3) Prosperous

B) La performance suprême de Henry Morgan fut la mise à sac de Panama, à la suite de cela, la couronne lui donna un titre, lequel ?
1) Gouverneur
2) Comte
3) Chevalier

C) Laquelle de ces villes des Antilles appartenait à l'empire espagnol ?
1) Saint Augustine
2) La Barbade
3) San Juan

D) Qui a écrit *L'Ile au Trésor* ?
1) Louis Stevenson
2) Gilbert Cesbron
3) Charles Dickens

GUNSHIP

E) Gunship est la simulation de quel hélicoptère américain ?
1) Hughes 500 MD Defender
2) Apache 64 H 029 A
3) UH-60 Blackhawk

F) A quel pays appartient le MIAI Abrams ?
1) USA
2) URSS
3) ISRAEL

F-15 STRIKE EAGLE

G) Quelle est la vitesse ascensionnelle du F-15 ?
a) Moins de 25 000 pieds/mn
b) Plus de 50 000 pieds/mn
C) Plus de 70 000 pieds/mn

SILENT SERVICE

H) L'USS TANG, sous-marin de la Seconde Guerre mondiale, a rapporté combien d'attaques confirmées ?
a) 17
b) 31
c) 24

Le règlement

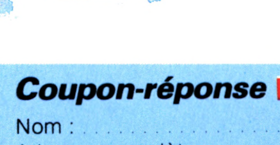
1) Vous avez jusqu'au 30 avril 1988 à minuit, le cachet de la poste faisant foi, pour envoyer vos réponses à l'adresse suivante :
Concours Microprose, Game Mag, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.
ATTENTION : SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT, TOUTES LES ENVELOPPES SERONT JETEES !
2) Les dix gagnants seront tirés au sort parmi les réponses gagnantes, et dans l'ordre du premier au dixième. Ceci se fera conjointement par les équipes de Game Mag et de Microprose.
3) La liste de gagnants sera publié dans Game Mag n° 8 (daté juin 88).

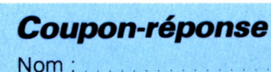
4) Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Jean Le Hennec, huissier à Fontenay sous Bois.

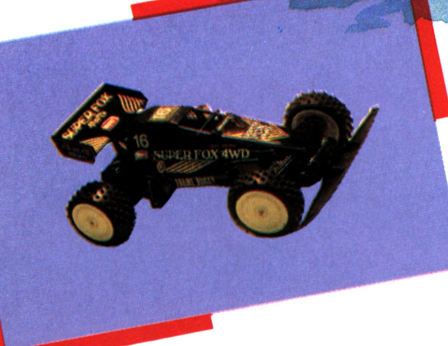


Les prix

1er prix : la superbe voiture radio-guidée que voilà + deux jeux Microprose.







2e prix : un joystick Suncom (adapté à votre machine) + deux jeux.
3e prix : un jeu + un joystick.
Du 4e au 10e prix : un jeu.

Coupon-réponse

Nom : . . . . Prénom : . . . .
Adresse complète : . . . .

Marque et référence de mon micro : . . . .
Titres de Microprose que je souhaite (maximum deux) : . . . .

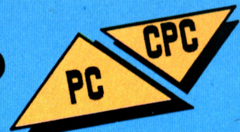
Mes réponses : A) 1-2-3 B) 1-2-3 C) 1-2-3 D) 1-2-3 E) 1-2-3 F) 1-2-3 G) 1-2-3 H) 1-2-3

Coupon à envoyer SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT à : Game Mag, Concours Microprose, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 St-Mandé.


STATE OF THE ART
ART OF THE STATES
2
DECHAINEZ LA PUISSANCE DE VOTRE


DISPONIBLE MAINTENANT SUR CASSETTE ET DISQUETTE AMSTRAD
7 heures du soir. Vous venez juste de terminer votre diner. Vous devez faire vos devoirs mais quelque chose vous appelle du garage. Une chose qui térrifierait vos voisins, une chose agile, rapide et meurtrière: **Pegasus**, Le "Patrol hydrofoil Missilecraft". La tentation est trop grande.
MODE: AIMING TIME: 1
PAUSED: PRESS ANY KEY TO CONTINUE
Maniement authentique des hydroglisseurs utilisés par les alliés de l'OTAN: américains, italiens et israéliens. Canon de marine de 76mm refroidit par eau, harpon et missiles Gabriel.
HELICOPTER 1 KNOTS: 160 TIME: 128
NOW 1:27
ENDS 9:00 SEARCH FOR TERRORISTS
PAUSED: PRESS ANY KEY TO CONTINUE
Huit missions réalistes avec cartes à l'écran.
C64/128
PHM PEGASUS
PATROL HYDROFOIL MISSILE CRAFT SIMULATION
LUCASFILM GAMES
ELECTRONIC ARTS
NUMBER 1 IN THE USA
UBI
MAGINATION.
TM & © 1987 Lucasfilm Ltd. (LFL). All rights reserved. Electronic Arts, authorised user.
Electronic Arts propose des logiciels pour toute une variété d'ordinateurs: Commodore C64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM, Spectrum, Amstrad etc.
Les produits Electronic Arts sont disponibles dans les meilleurs magazins de logiciels.
Pour obtenir l'adresse de votre plus proche revendeur et la liste complète des produits EA, veuillez écrire à **Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, Angleterre,** ou appeler notre service clientèle au +44 753 46465.
ELECTRONIC ARTS

PIRATES



MICROPOSE - SIMULATION/ARCADE/AVENTURE

ADIEU A VOTRE VIE D
CONSEQUENCE DE VOS
MARITIMES
VOUS DEVENEZ
MENDIANT.



CONSEILLER DU ROI
GOUVERNEUR
LT. GOUVERNEUR
AMIRAL DE LA FLOTT
RICHE BANQUIER
POSSEDE DES PLANTA
RICHE MARCHAND
GENERAL
PLANTEUR DE CANNE — SERGENT
CAPITAINE MM — BARMAN
MEMBRE DU CONSEIL — MARIN
COLONEL — JOURNALIER
COMMERCANT — COQUIN
COMMANDANT — CANAILLE
TAVERNIER — PAUVRE
MAITRE VOILIER — MENDIANT
POINTS PIRATES: -29/100

VOUS DECIDEZ DE FUIR CETTE VIE
D'ESCLAVE ENDETTE. VOUS PRIEZ UN MARIN
DU COIN DE VOUS ENROLER CHEZ
LES FRERES DE LA COTE.
QUAIS MON GARS QU'IL
DIT "SAVEZ-VOUS QUAND
LES TRAIN D'ARGENT ARRIVE A
SANTA MARTA DANS 1660, M. JKJK?"

ACTIONNEZ LA MANETTE

Tu rêves depuis toujours d'être un pirate ? Alors astique l'anneau d'or des caporniers qui brille à ton oreille et suis-moi ! Après avoir choisi le personnage (pour commencer, le chevalier *Henry Morgan*), il s'agit de combattre un capitaine espagnol à l'épée et, à l'issue de ce combat, dont tu es sorti vainqueur, tu as « hérité » de son galion, le *Satisfaction* un fier bâtiment en vérité, fort de ses six canons et de son équipage rompu à la navigation, heu... lucrative !

Le gouverneur de la cité t'a confié une mission : détruire les ports et villes ennemies comme *San Juan*. Mais un tour à la taverne permet de rencontrer des mercenaires et de récolter de précieux renseignements stratégiques.

Ces actions sont choisies à l'aide du joystick ou du clavier dans une multitude de menus permettant d'admirer de nombreux graphismes.

Maintenant, tu déplaces ton bateau sur un écran représentant la mer vue de haut.

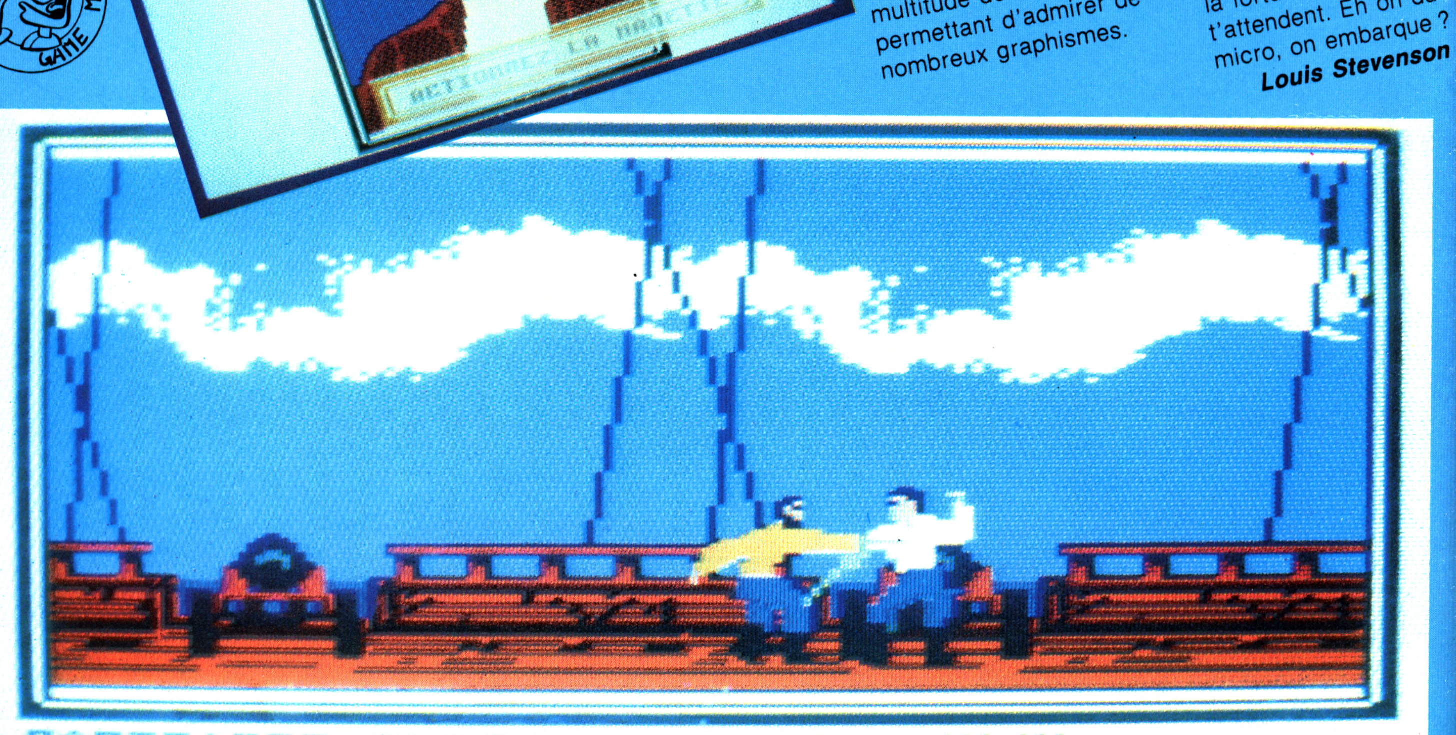
Branle bas de combat ! La vigie signale qu'un navire croise dans tes eaux. Tu choisis de le combattre. Souquez ferme matelots ! Toujours à l'aide du joystick, décidément plus pratique que le clavier, tu vires à babord (gauche) et fais feu ! Les forces en présence (en canons et en homme) sont inscrites au bas de l'écran. Avant qu'il ne coule, tu abordes l'Espagnol et prends possession de son bateau et de sa cargaison. Des hommes se joignent à toi. En route pour de nouvelles aventures.

Les niveaux de difficulté se succèdent au cours des missions.

Il est possible de sauvegarder ton personnage sur une disquette. Dans ce jeu comportant plus de 70 dessins différents magnifiquement réalisés, la fortune et la gloire t'attendent. Eh oh du micro, on embarque ?

Louis Stevenson

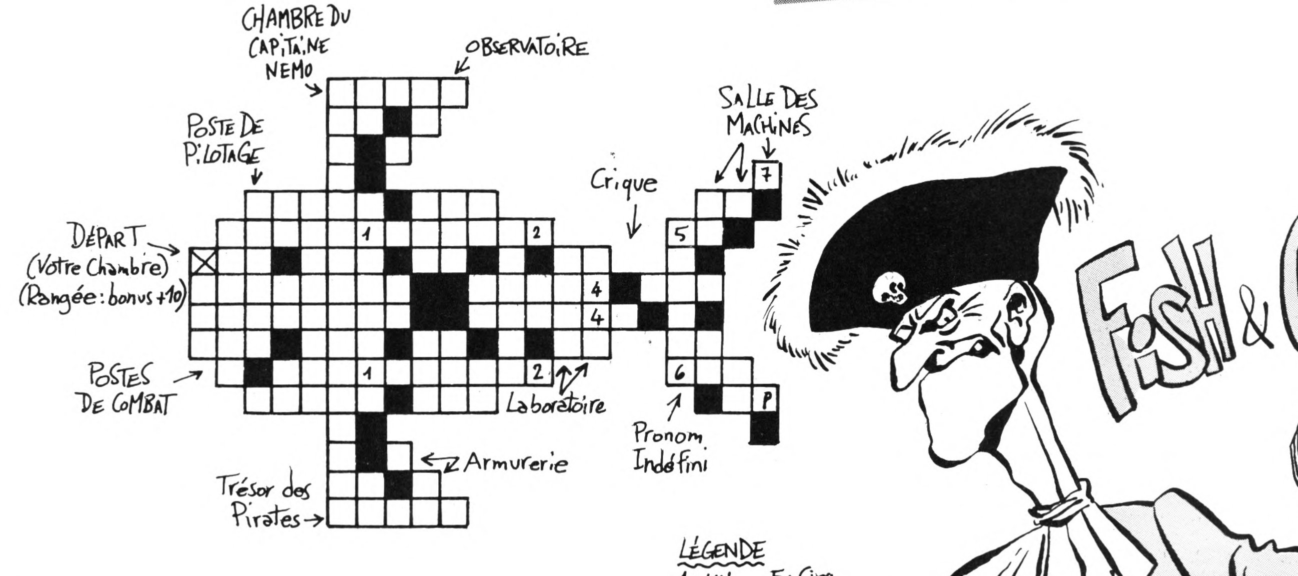
WOUAOU !! GAME MAG



CAPITAINE ENNEMI — M. JKJK

LES BONS PLANS DU DOCTOR POKE

Les gars (ben, oui, aucune fille ne m'écrit... snif...), vous avez été supers ! Chaque fois que j'arrive à la rédac, il y a toujours plein de courrier pour moi. Ça prouve que ma rubrique vous intéresse, donc, je continue et je fais encore plus fort.



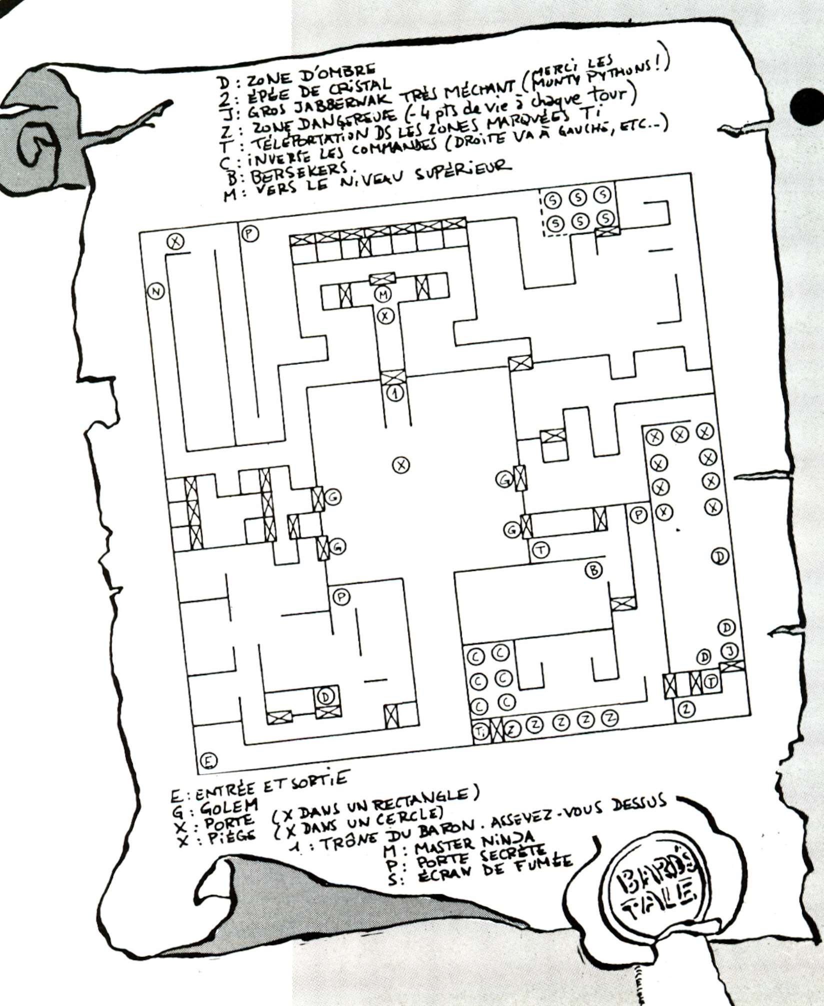


Fish and Chips

En exclusivité spéciale pour *Game Mag,* l'auteur de *Fish & Chips,* le meilleur jeu du monde (si, si !!), nous envoie le plan de son jeu. Ceci est donc une pièce de collection à conserver précieusement (avec tout le journal bien sûr !).
Ce mois-ci, voici le niveau 1. Attention, lorsque le poisson frétille, les cases vides peuvent se remplir d'eau, vous devrez écoper. On trouve l'écope dans la cuisine.
Le cuisinier a été témoin du meurtre, trouvez-le !
Pour faire des provisions de chips, retrouvez la friteuse ; pour le vinaigre, cherchez dans le coffre de Némo ; pour la bière, tuez le pirate alcoolique.
Vous pouvez augmenter votre bonus en récupérant des vitamines B et C.

Masque +

Venise, le carnaval, le meurtre de votre femme... Ça vous a gêné ? Heureusement pour vous, un inconnu (il a pas mis son nom et son adresse sur l'enveloppe !) est venu à votre secours.
Je vous rappelle que le but du jeu est donc de trouver l'assassin de votre femme. Il y a un témoin et, pour le faire parler, le meilleur moyen reste de changer plusieurs fois de masque lorsqu'on a la seringue et le sérum.
En attendant : pour récupérer de la crédibilité, il faut soudoyer les masques ; pour récupérer de l'énergie, il faut nager (tiens moi, je trouve plutôt ça fatigant !) : et pour avoir plus de munitions, il faut trouver un dénommé Andréas qui est très, très généreux.
J'attends vos solutions complètes...



Bard's Tale (again !)

Suite du plan de ce jeu génial (pourvu qu'il réussisse à passer ce mois-ci !). On attaque le donjon... premier niveau. On progresse difficilement mais sûrement.
En bonus, voici quelques trucs pour le barde, donnés par Franck Lemonier (les sorts, le mois prochain, Franck !) :
Mélodie 1 – Rends les ennemis fous furieux.
Mélodie 2 – Donne de la lumière (dans le donjon) et accroît les chances de toucher les adversaires.
Mélodie 3 – Réduit les chances d'être touché (-1 en classe d'armure).
Mélodie 4 – Guérit les blessures.
Mélodie 5 – Rend vos combattants plus agiles.
Mélodie 6 – Crée un champ de force qui réduit

P'TITS TRUCS

Là, c'est carrément l'affluence et dire que le mois dernier, j'osais me plaindre. Ne vous inquiétez pas si vos trucs ne passent pas immédiatement, il me faut un peu de temps pour les tester.

Persée et Andromède

Pour avoir des vies infinies dans Persée et Andromède, tapez simplement ce petit programme :

```
10 REM VIES INFINIES POUR P&A
20 POKE #254E,FF
30 INPUT "AGE DU CAPITAINE ";A
40 IF A<3 THEN GOTO 30
50 CALL #65B4E,INT(VAL(A*3.14116)
60 BRUN "P&A"
```

Le manoir de Morteville

Pas de problème, ce jeu est à l'honneur actuellement. Vous avez été des millions à m'envoyer la solution finale... et, moi-même, je l'ai découverte ! Alors, je craque et je dis tout (une fois n'est pas coutume !).
Dans le manoir, il faudra vous diriger vers le couloir. Vous allez d'abord vers la dernière porte à gauche pour prendre une bague dans la valise sur l'armoire. Puis, vous prenez le poignard que vous trouverez dans la valise (sur l'armoire, bien sûr !) de l'avant-dernière porte à droite.
Vous avez le poignard en main ? Direction la cave. Il faut que vous mettiez le poignard juste au dessus de la gravure ancienne qui représente un soleil (en face, sur le pilier central). Hé, hé... Vous ouvrez un passage secret, allez-y !
Vous prenez la bague et vous la mettez sur le sommet du globe que tient la statue. Deuxième passage secret, deuxième « allez-y » !
Beurk, ça sent le renfermé. Fouillez le cadavre et, surmontez votre répugnance, pour prendre le petit objet en bois. Sortez, l'odeur est insupportable... Reprenez votre bague et sortez encore pour finir bêtement par vous retrouver dans la cave.
Un p'tit tour de plus dans le couloir... Vous prenez les escaliers du fond à droite et vous vous retrouvez dans le grenier. Si vous ouvrez le tiroir du premier meuble, vous trouverez une baguette en bois et vous... Ha, ha, vous pensiez que j'allais tout vous dire.
Bof, au point où vous en êtes (avec la baguette et le petit objet en bois, dans le grenier), vous allez trouver facilement. Mais, attention, ça, c'est la solution bête et méchante. A vous maintenant de découvrir « pourquoi ? » en vous aidant de mes indications... Que les malins envoyent leurs solutions !

Blueberry

Voici la solution finale pour tous les mauvais qui n'y sont pas arrivé avec les indications du mois dernier... Je vous rappelle qu'il faut cliquer sur les endroits indiqués.
20 — Mac Clune.
21 — Mac Clune.
22 — Mac Clune.
23 — Sur le point rond à gauche en bas du rocher vertical à droite de l'écran.
24 — Sur le message codé.
25 — Sur la tête du cheval.
26 — Sur le lasso à côté de la main.
27 — Sur le quatrième dessin à droite de l'écran (murailles)
28 — A l'entrée du puits à la base de la fumée.
29 — Sur la lampe.
30 — Sur le dessin du puit.
31 — Sur la maison bleue et verte.
32 — Faire le code ULI en cliquant en dessous des trois lettres,
33 — Sur la main qui pousse le mur.
La lutte finale !!
Bon, d'accord, ce n'était pas si évident et vous n'êtes pas tous des gros nuls !

Astérix

Deuxième jeu de Coktel Vision dont je vous avais promis la fin de la solution pour ce mois-ci. La voilà :
31 — Le coin supérieur droit.
32 — Astérix (option 1),
33 — Kiçàh (option 2),
34 — Kiçàh (option 2),
35 — Astérix,
36 — Après la bagarre avec les pirates, cliquer sur Astérix.
37 — Dans le palais, cliquer dans l'ordre sur :
- Kiçàh
- Le prince
- La princesse
- Astérix
- Obélix
- Idéfix

38 — Dans la foule, cliquer sur la tête de Kiçàh puis sur celle du prince.
39 — La tête de la silhouette gauche puis la tête de Kiçàh.
40 — La tête de l'homme de main de Kiwoalah,
41 — Idéfix.

Orphée aux enfers

Vous attendiez la suite... Je vais être très méchant, je ne vous la dévoilerai que le mois prochain. J'ai pas fini !

King Quest III

Pour tous les malheureux qui m'envoient des lettres désespérées, je vais vous donner la solution complète de *King Quest III* (en trois parties, la suite le mois prochain !). C'est en anglais, bien

la puissance les sorts adverses.
E — Entrée et sortie
G — Golem
X — Porte (X dans un rectangle)
X — Piège (X dans un cercle)
L — Trône du baron. Asseyez-vous dessus !
M — Master Ninja
P — Porte secrète
S — Ecran de fumée
D — Zone d'ombre
2 — Epée de cristal
J — Gros Jabberwak très méchant (merci les Monthy Pytons)
Z — Zone dangereuse (-4 point de vie à chaque tour)
T — Téléportation dans les zones marquées Ti
C — Inverse les commandes (droite va à gauche, etc...)
B — Bersekers
M — Vers le niveau supérieur !

Doctor BIT

entendu... Alors faites attention à l'orthographe. Vers l'est-Vers le nord-CLEAN KITCHEN—GET SPOON KNIFE—GET BOWL—GET BREAD—GET MUTTON—GET FRUIT—Vers le sud-GET CUP—Vers l'ouest-Vers le haut-(Attendez jusqu'à ce que Manannans apparaisse) entrez dans la chambre du magicien au nord-LOOK MIRROR—OPEN DRAWER—OPEN—CLOSED—LOOK BEHIND CLOTHES—CHOSE CLOSET—LOOK ON TOP OF CLOSET—OPEN DRAWER—(Vous trouvez dans cette pièce : Mirror, Map, Key et Rose Essence)- Quittez la pièce et montez au dernier étage—LOOK TELESCOPE—GET FLY—Vers le bas-Vers le bas-Vers le nord-OPEN CABINET—GO TO GHE BOOKS-MOVE BOOKS—PULL LEVEL—Vers le bas-Vers le bas-LOOK SHELF—GET POWDERED FISHBONE—GET NIGHTSHADE JUICE—GET MANDRAKE ROOT POWDER—GET SAFFRON—GET TOAD SPITTLE—GET TOADSTOOL POWDER—Vers le haut-Vers le haut-PULL LEVER—MOVE BOOKS—OPEN CABINET—Vers le sud-Vers le sud—OPEN CHICKEN GATE—GET CHICKEN FEATHER—OPEN GATE—Maintenant, descendez de la montagne-En bas, allez vers l'ouest—SHOW MIRROR TO MEDUSA (n'appuyez pas sur Return)-Allez vers l'ouest puis regardez vers l'est et appuyez sur return lorsque Medusa apparaît— GET CACTUS—Vers le sud-Vers le sud—GET SNAKESKIN—Vers l'est-Attendez l'aigle, lorsqu'il perd une plume, vous devez la ramasser : GET FEATHER (s'il ne passe pas, partez et revenez plus tard) -Vers l'est—GET MUD (près de la rivière)-Vers l'est-Vers l'est-Entrez dans l'eau—GET WATER—Retournez à la plage-Vers le nord-Vers le nord-Monter l'échelle- Vers l'ouest-Vers le sud—GET MISTLETOE (sur le premier arbre)-Vers l'ouest—OPEN DOOR—Vers le haut—OPEN DRAWER—GET THIMBLE—Vers le bas—GET PORRIDGE—Quitter la maison —LOOK FLOWERS—GET DREW—Vers l'ouest-Vers le nord—LOOK HOLE—GRAB HOLE— Vers le haut— GET PURSE—LOOK MAP—POINT TO THE VILLAGE— (F6 Téléportation)—OPEN DOOR—Entrer dans le magasin— GET DOG HAIR—LOOK SHELF—BUY POUCH—BUY SALT—BUY FISHOIL—BUY LARD—LOOK MAP— POINT AT BASE OF THE MOUNTAIN — (F6 Téléportation)- Remontez vers la maison—OPEN—DOOR—Vers le haut-Vers l'est—DROP ALL UNDER BED—GET FRUIT—Vers l'ouest-Vers le bas-Vers l'est-Vers le nord- Attendez l'apparition de Manannan (Time = 00.30, il faut faire très vite !)- Vers le sud—GIVE FRUIT TO MANANNAN—Vers l'ouest-Vers le haut- Attendez devant la chambre de Manannan jusqu'à ce qu'il apparaisse et dise : « I am going to sleep »-Vers l'est—GET CAT—GET CAT HAIR—Entrez dans votre chambre—GET ALL—Vers l'ouest-Vers le bas-Vers le nord—OPEN CABINET—MOVE BOOKS—PULL LEVER—Vers le bas-Vers le bas... Attention, pour trouver certains objets, vous devrez vous mettre devant mais ils sont sur l'écran, donc pas de problème. Faites des sauvegardes très souvent et attention au chat et aux voleurs. Cette partie de l'aventure doit être faite en moins de trente minutes sinon le magicien viendra vous détruire... Bonne chance !

Spécial Oric

Voilà, je vous parle un peu d'Oric (Oric 1 et Atmos) et du club PDSIG, comme ça on ne me dira plus que je passe uniquement des trucs pour Atari.
Pour avoir de vie infinies dans *The Ultra*, il faut arrêter le lancement automatique, puis faire un POKE 6B4,255 suivi d'un CALL 5BD qui relancera le programme. Même chose pour *Fire Flash*, mais avec POKE 48C8, EAEA et CALL 2000... Et puis, tant que nous y sommes, sachez que l'on peut faire la même chose pour Styx avec un POKE 5BDF, EAEA suivi du déjà traditionnel CALL 2000.

L'affaire du courrier

Gaëlle N. est devenue très forte dans l'Affaire du Courrier. Elle a même fait un high score homologué par les PTT. Elle nous donne le truc qui l'a fait gagner : jeter carrément 50% du courrier à la poubelle !

Star Treck

Star Treck, la série télévisée, vous connaissez tous... *Star Trek*, le jeu, vous avez pu le découvrir récemment. Mais la plupart d'entre vous possédait déjà une version de démonstration (qui est sortie plus d'un an auparavant !). La version de démonstration et le véritable jeu sont totalement différents. Pour vous le prouver, voici la solution de la démo... Vous conviendrez que c'est plutôt faiblard !
Aller sur Tokan IV (6.10.16).
Kirk désactive le générateur.
Tsjechov désactive le générateur.
Uhura désactive le générateur.
Prendre le Smelt Gun.
Aller sur Xumia IV (Quarantine zone).
Spook détruit la porte.
Kirk détruit la porte.
Kirk prend l'Helix Gun.
Uhura désactive le générateur.
Uhura détourne le robot.
Uhura prend le Soma Emitter.
Aller sur Zornaz (près de Diliuz 10.13.20 de la régional zone).
Avec le soma Emitter, tuer le garde klingon.
Scotty regarde BOM.
Mc Coy détruit le générateur.
Mc Coy détruit le générateur.
Utiliser le Smelt Gun pour la fin.
Une petite animation avec Spook, et, hop, c'est la fin... Plutôt décevant, hein ? Surtout que j'ai passé des heures sur ce jeu. Mais rassurez-vous, la version commercialisée possède un scénario beaucoup plus étoffé. Prochainement je vous livrerai la position de toutes les planètes d'importance de ce nouveau *Star Treck*.
Fin des p'tits trucs du mois... Vous inquiétez pas, le mois prochain, je reviens avec vos POKE, vos vies infinies et toutes les solutions que vous m'envoyez.

Doctor Bit

FORUM

Toutes les questions n'ont pas de réponses, pourquoi ? Lorsque vous êtes plusieurs à poser le même problème, je m'efforce d'y répondre dans les P'tits Trucs ou les Bons Plans. Le Forum est réservé aux maniaques et aux aventuriers solitaires. Continuez à envoyer vos questions, mais surtout répondez à vos potes parce que, moi, je ne vais pas tout faire dans cette rubrique...

Questions :

Pit-Pot
Isabelle de Neuilly/Marne (Waoo, une nana, c'est rare !) cherche un trésor dans le deuxième château de *Pit-Pot* pour Sega... Elle le cherche depuis Noël, aidez là !

Prime...
Mireille Massonnet (tiens, ça me dit quelque chose !) demande de l'aide dans « L'espion à Bangkok » (non, ce n'est pas un jeu japonais !). Elle n'arrive pas à trouver le refuge du lotus d'or. Elle a promis une prime pour le courageux aventurier qui l'aidera le mieux... Affaire à suivre !

L'affaire
Olivier Blau, qui m'a envoyé pleins de trucs que je passerai le mois prochain, réclame, à corps et à cris, de l'aide dans l'*Affaire* d'Infogrames... Mais aussi dans *Metal Gear*, dans *Laydock et dans Feud* (où il faut détruire son frère en lui envoyant des sorts !).

ZX + 2
Il possède un ordinateur pas très courant et voudrait que vous l'aidiez dans *International Karaté + (?), Jack the Nipper II* et *Au revoir Monty*... Heu, il s'appelle Arnaud Bernaert.

Commando
Fabien demande des vies infinies pour *Commando* parce qu'il perd tout le temps...

Prohibition
Alexandre Bœuf voudrait que vous lui envoyez des trucs pour gagner et moins s'embêter dans *Prohibition*.

Pong
F. Dupin m'écrit en me suppliant de lui donner des trucs pour avoir des balles infinies dans *Pong*, le must d'Atari. Aidez-le !

Réponses :

Green Beret
Frédéric Ennabli (désespéré dans *Renegade*), un dénommé Epic (qui voudrait bien qu'on l'aide dans *Head Over Heal !)* et Aurélien Nicolas ont répondu tous ensemble à Stéphane Fabregat qui demandait des vies infinies dans *Green Beret* (Game Mag 4). Voici le petit listing qu'ils m'ont envoyé :

```
10 MEMORY &6FFF
20 LOAD "DATA0.BIN",&7000
30 POKE &7160,&80
40 POKE &7161,&BE
50 X=&BE80
60 READ A$
70 IF A$="XX" THEN 110
80 POKE VAL("&"+A$)
90 X=X+1
100 GOTO 60
110 CALL &7000
120 DATA 3E,C9,32,3B,25,3E,00,32,34
130 DATA 14,C3,30,02,XX
```

Sorcery
En réponse pour Cyril Rimbert (Game Mag 4), Sébastien d'Ornano m'envoie pas de plan mais un guide précis du jeu (le reste de ses trucs passeront bientôt). Nicolas Perroud et Fabrice Guillaud m'ont envoyé la même solution... Sympa ! Pour délivrer les huit sorciers, il faut visiter huit endroits différents :

Lieux d'emprisonnement	Objets à utiliser
Above the castle	Spellbook
In the castle	Colden Chalice
At Stonehenge	Sorcerer's moon
In the tunnel	Magic wand
In the strongroom	Sewelled crown
In the dungeons	A scroll
In the palace	Little lyre
In the wastelands	Goblet of wine

Et enfin, comme petit supplément, il a ajouté un tableau d'utilisation des objets :

Objets	Pouvoirs
Door Key	Ouvre certaines portes
Large bottle	Ouvre certaines trappes
Fleur de lys	Ouvre les portes bloquées
Shooting star	Détruit les yeux et les sangliers
Sack of spells	Détruit les fantômes, les masques et les sorciers
Sharp arc	Détruit les fantômes
Strong sword	Détruit les sorciers
Ball and chain	Détruit les yeux, les masques et les sangliers

Pac Man
Steph Schreiber répond à Yves Huitrick (Game Mag 5) en lui donnant la solution de *Pac Man*. « Il faut manger les froma... heu... les vitamines et enc... heu... attraper les chèvr... Bah, je voulais dire les fantômes ! » Merci, Stéphane.
J'espère que vous avez compris le but de la rubrique. Pour tous ceux qui ont déjà un stylo à la main, je rappelle l'adresse :

Game Mag
Doctor Bit
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mand





ROADWAR EUROPA



SSI - WARGAME

Paris. An 2003 – Carnet de bord de Doctor Bit, chef de guerre de la bande des Gamemag's : « En avançant prudemment, j'ai déjà reçu l'aide d'une organisation anti-terroriste secrète. En pillant sans relâche Paris, j'en suis devenu le maître. Il ne me reste plus qu'à désarmorcer les bombes... Nous avons trouvé un grand bus qui nous permet de recevoir l'aide de mercenaires. Les mutants nous ont attaqué aujourd'hui. Mireille est blessée ». *Roadwar 2000*, un wargame SSI, mettait en scène une horde sauvage et motorisée, façon Mad Max, au service d'une organisation médicale qui devait sauver les Etats-Unis en proie aux hordes soviétiques et à une épidémie dramatique. *Roadwar Europa*, c'est exactement le même programme. Mais, en version européenne, ce sera une organisation terroriste qu'il faudra détruire.

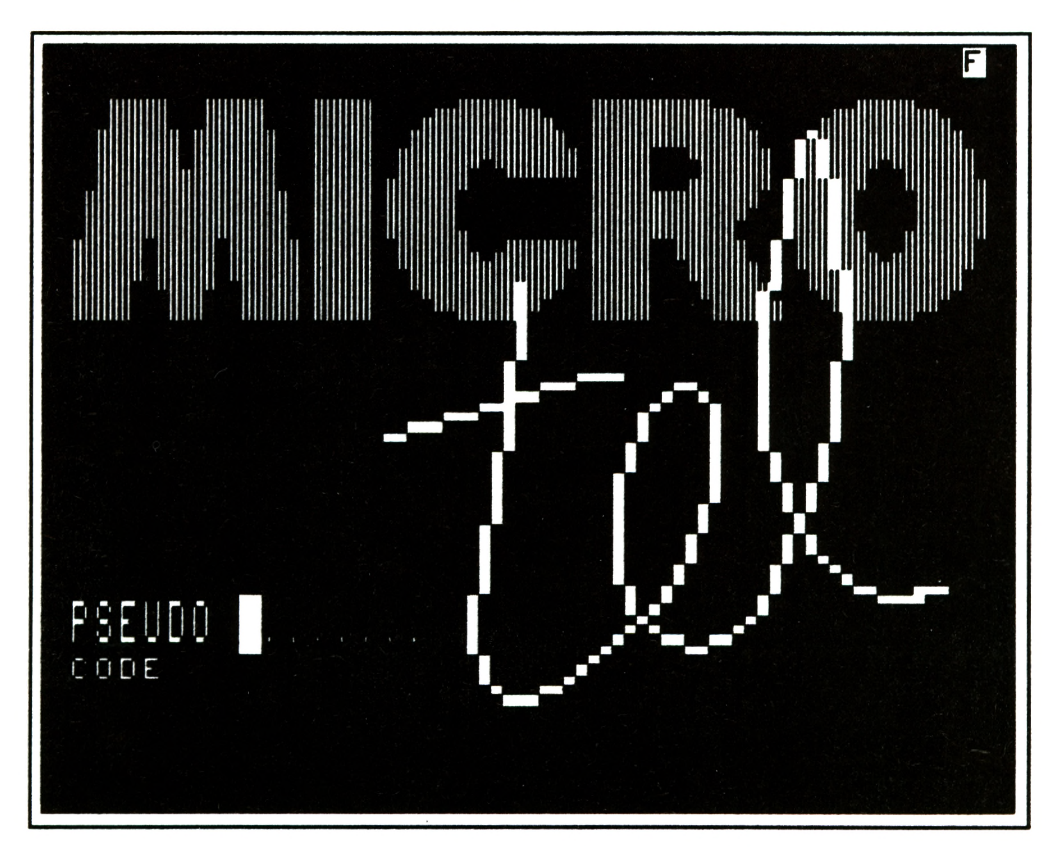
En début de partie, on pourra reprendre une bande créée avec *Roadwar 2000* où en créer une nouvelle en sélectionnant les attributs des véhicules et de l'équipage. Votre bande pille, tue, circule de ville en ville... Mais il faut surveiller attentivement l'état des véhicules, de l'équipage et combattre des bandes adverses. Toutes les actions (sauf les combats contre les autres gangs) se déroulent sur une carte d'Europe où se déplacent vos véhicules.... je vous avais bien dit que c'était un Wargame.

SSI, le spécialiste de la guerre sur micro, a plutôt l'habitude de sortir des jeux assommants. *Roadwar Europa* a l'avantage d'un thème original et d'un programme très bien réalisé.

Gasoline

1er AVRIL

(mais ce n'est pas un canular)



36-15 MICROTEL

NOUVELLE FORMULE

- des infos...
- des bidouilles...
- des jeux...
- des messageries...
- et bientôt, le téléchargement !!



COLOSSUS MAH JONG

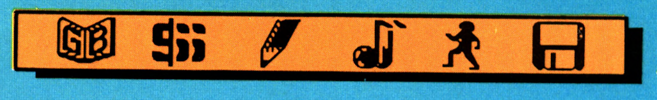
CDS SOFTWARE LTD – REFLEXION

CPC

Le Mah jong est probablement la plus ancienne forme du jeu des dominos. Ce jeu d'origine chinoise étant autrefois d'un usage réservé à la cour de l'empereur, a traversé les temps pour apporter un peu d'exotisme sur votre écran. Sachez surtout que ce logiciel est recommandé par « The British Mah jong association ». Le Mah jong, quoique laissant une part au hasard, saura vous envoûter grâce à ses multiples combinaisons. Aussi, si vous aimez l'Orient et les cartes, n'hésitez pas.

Christian Roux

METROPOLIS

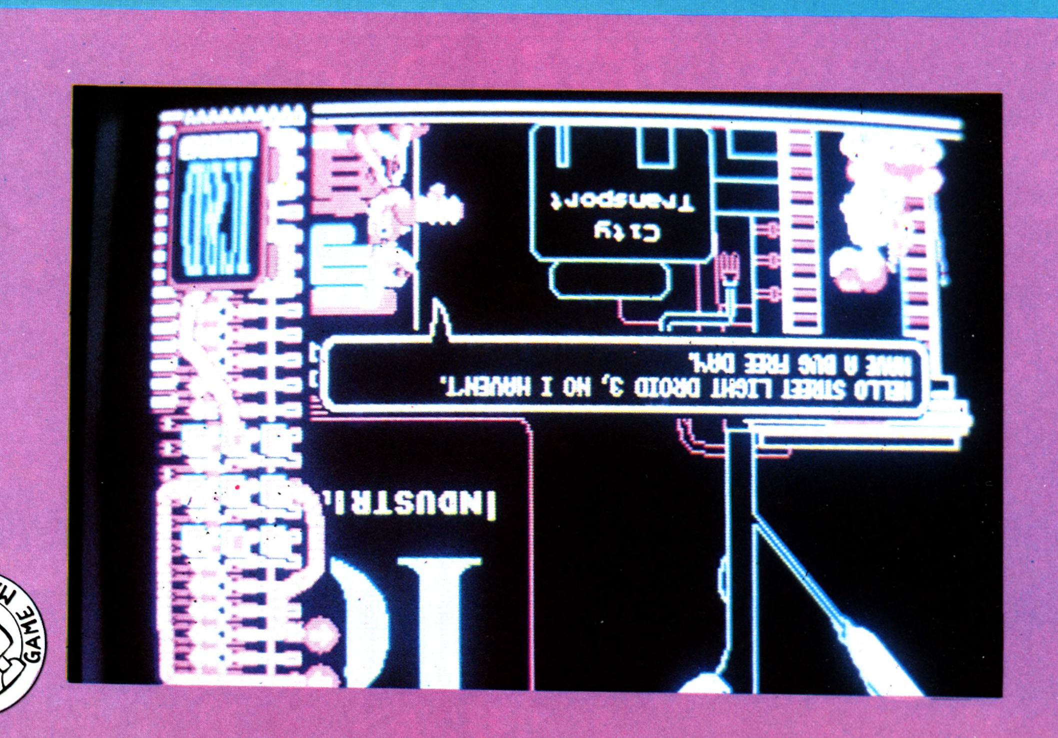


PC

MELBOURNE HOUSE – AVENTURE

Vous vous retrouvez à Métropolis, ville du futur, dans la peau d'un agent de la sécurité chargé d'enquêter sur certains crimes. Pour résoudre l'énigme, vous devrez interroger les différents robots qui, vous non compris, constituent l'unique population de la ville. L'analyse synthaxique est excellente (20 000 mots) et le robot répond intelligemment. Malgré un graphisme moyen, le jeu est très intéressant car bourré d'humour, et promet de longues heures de plaisir avec votre ordinateur (ça vous changera de...). Très malheureusement en anglais.

Stumpik



MICROMANIA

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM

ARCADE ACTION	**119F**
+BARBARIAN+RENEGADE	
+SUPERSPRINT+RAMPAGE	
+INTERNATIONAL KARATE 2	
LES GREMLINS	**119F**
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3	
+BASILE DETECTIVE+DEFLEKTOR	
+JACK THE NIPPER 2	
LA COLLECTION KONAMI	**119F**
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS	
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2	
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU	
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE	
TOP TEN COLLECTION	**99 F**
+SABOTEUR 1 SABOTEUR 2+SIGMA 7	
+CRIT MASS+AIRWOLF+ THANATOS	
+DEEP STRIKE COMBAT LYNX	
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT	
LES TRESORS DE US GOLD	**115F**
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR+METROCROSS	
+ACE OF ACES	
ALBUM HEWSON	**95F**
+EXOLON+RANARAMA	
+ZYNAPS+URIDIUM PLUS	
BEST OF ELITE 2	**95F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS	
+BATTLESHIPS+BOMBJACK2	
HIT PACK 1	**75F**
+COMMANDO+AIRWOLF	
+BOMBJACK+FRANCK BOXING	
ELITE 6 PACK N°2	**95F**
+ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE	
+SHOCKWAY+BATTY	
GAME SET MATCH	**129F**
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL	
+PING PONG+FOOT	
+KONAMI GOLF+YE AR KUNG FU2	
HIT PACK 2	**98F**
+ SCOOBY DOO + ANTIRIAD	
+ COMMANDO 86+1942	
+ JET SET + FIGHT WARRIOR	
THEY SOLD A MILLION 3	**95F**
+ KUNG FU MASTER+ GHOSTBUSTER	
+ RAMBO + FIGHTER PILOT	
THEY SOLD A MILLION 2	**95F**
+ BRUCE LEE + MATCH DAY	
+ MATCH POINT+ KNIGHT LORE	

NOUVEAUTES

BAD CAT	95F
BEDLAM	89F
BLOOD BROTHERS	89F
CAPTAIN AMERICA	95F
DESOLATOR	89F
FIREFLY	89F
GUNSMOKE	95F
INFILTRATOR 2	95F
NORTHSTAR	89F
PSYCHOSOLDIER	89F
RASTAN	89F
RIMMERUNNER	89F
SHACKLED	89F
SUPER HANG ON	95F
TARGET RENEGADE	95F
TROLL	89F
VENOM STRIKES BACK	95F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F
WORLD C LEADERBOARD	95F
WORLD LEADERB TOURNA	95F

HIT PARADE

720 DEGRES	95F
ALTERNAT WORLD GAMES	89F
ARKANOID NF	89F
ARKANOID 2:REVENGE	95F
A.T.F ADV TACTI FIGHTER	89F
ARMY MOVES NF	89F
BLOOD VALLEY	89F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
BUGGY BOY	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
COMBAT SCHOOL	89F
ENDURO RACER	95F
FREDDY HARDEST	89F
GAUNTLET2	95F
GRYZOR	89F
GUNSHIP	95F
IMPOSSIBLE MISSION 2	89F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	89F
MATCH DAY 2	89F
OUT RUN	95F

HIT PARADE (suite)

PHANTOM CLUB	89F
PLATOON	89F
RYGAR	95F
ROAD RUNNER NF	95F
ROLLING THUNDER	89F
SALOMON'S KEY	89F
SIDE ARMS	95F
THUNDERCATS	89F
TOUR DE FORCE	89F
TRANTOR	95F
WORLD GAMES NF	85F

THOMSON C/D

LES ATHLETES	**145/185F**
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY2	
+DIEUX DU STADE 1+ 2	
ALBUM LORICIEL	**145/195F**
+5°AXE+SAPIENS	
+MGT+AIGLE D'OR	
MALETTE JEUX FIL	**245/245F**
+GAME OVER +FOMULE 1	
+ARKANOID +SORCERY	
ALBUM THOMSON	**245/295F**
+ GREEN BERET + SUPER TENNIS	
+ MONOPOLY + RUNWAY	
LORICIELS HIT I	**155/185F**
+ PULSAR 2 + YETI+ ELIMINATOR	
THOMSON HITS	**175/225F**
+ KRACK OUT + BEACH HEAD	
+ THE WAY OF THE TIGER	
LORICIEL HIT 2	**155/185F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING	
+ HACKER + SPINDIZZY	

NOUVEAUTES C/D

AFFAIRE SYDNEY	165F
AQUANAUTE	145/195F
ARKANOID	145F
AVENGER	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	ND/215F
ATOMIK	145/195F
AU NOM DE L'HERMINE	ND/195F
BEACH HEAD	145F
BILLY 2	135/195F
BIVOUAC	145F
BLUEBERRY	ND/215F
BOB WINNER	149/195F
BOBO	145/195F
BRAIN POWER	145/195F
COBRA	129F
DEMONIA	115/175F
ENDURO RACER	145/195F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
GAME OVER NF	145/195F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HMS COBRA	285/295F
IZNOGOUD	195/245F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA MASCOTTE	ND/195F
LES CLASSIQUES VOL 3	145/195F
LES CLASSIQUES N°1	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LE DIEUX de la GLISSE	165F
LES CLASSIQUES 2	145F
LES RIPOUX	145/195F
MACH 3	129/199F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MEWILO	ND/195F
MONOPOLY NF	175F
MISSION	129/195F
MISSION EN RAFALE	145/195F
OXPHAR	139/185F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SAPIENS	165F
SILENT SERVICE	145/195F
SCRABBLE	175F
SPACE TUNNEL	145/195F
SUPER TENNIS	145F
SUPERSKI	169/199F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TNT	129F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS	145/195F
TRIVIAL PURSUIT	195/245F
TURLOGH LE RODEUR	225/225F
VAMPIRE	169F
VOL SOLO	145F
WIZZBALL	145/195F
YE AR KUNG FU 2 NF	145F
ZOMBI	125/185F

ATARI 600/800/XL/130

ACE OF ACES	99/149F
ARKANOID NF	99/145F
BASIL LE DETECTIVE	95/145F
FIGHTER PILOT	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
GREEN BERET NF	95/145F
HEAD OVER HEALS NF	95/145F
IRON HORSE	109/159F
JACKAL	109F
KENNEDY APPROACH	145/145F
LEADERBOARD NF	95/145F
MASTERS OF UNIVERS	95/145F
RAID OVER MOSCOW	95/145F
SILENT SERVICE	95/145F
TOMAHAWK NF	90/130F

SEGA

MANETTE SPECIALE	**145F**
KONIX MICROCONNECTEURS	
AFTER BURNER	279F
ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRACLE WORLD	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
COMBAT RESCUE	199F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
FANTASY ZONE 2	199F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZAXXON 3D	249F
ZILLION	195F
ZILLION 2	199F

AMIGA

ARMY MOVES	225F
ARTICFOX	185F
BALANCE OF POWER	295F
BAD CAT	225F
BARDES TALE	225F
BATTLESHIPS	195F
BUBBLE BOBBLE	195F
CHESSMASTER 2000	225F
CRAZY CARS	245F
DEFENDER OF THE CROWN	325F
DESTROYER	225F
DIABLO	145F
ECO	245F
FIRE POWER	245F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
GOLDENPATH	185F
GOLD RUNNER	215F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON	225F
GEE BEE AIR RALLY	195F
GRAND SLAM TENNIS	225F
GUILD OF THIEVES	189F
HOTBALL	225F
IMPACT	140F
INSANITY FIGHT	225F
IRON LORD	275F
KING OF CHICAGO	325F
KNIGHT ORC	185F
LA GUERRE DES ETOILES	195F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	345F
LEADERBOARD	215F
LEVIATHAN	185F
PASSAGERS DU VENT 1+2	275F
MACH3	220F
MARBLE MADNESS	195F
MERCENARY COMPENDIUM	225F
MOUSE TRAP	139F
PLATOON	225F
PLUTOS	145F
PORT OF CALL	375F
ROADWARS	195F
ROLLING THUNDER	225F
ROCKET RANGER	309F
SHADOWGATE	225F
SILENT SERVICE	375F
SINBAD	375F
SKYFOX	145F
SLAYGON	195F
STARWAYS	195F
SUPER HUEY	225F
TERRAMEX	195F
TANGLEWOOD	225F
TERRAPODS	195F
TEST DRIVE	325F
TETRIS	185F
TIME BANDITS	185F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
ULTIMA 4	225F
VAMPIRE EMPIRE	195F
WINTER GAMES	195F
WORLD GAMES	195F
XENON	185F

LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT !
grâce au premier service Minitel MICROMANIA
BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin



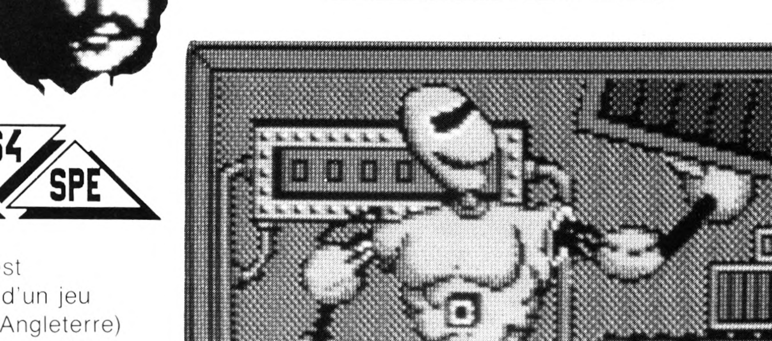
THE KRYPTON FACTOR

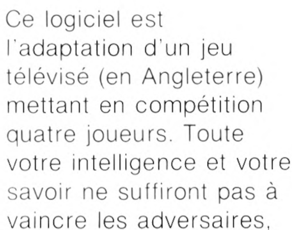






DOMARK-TV GAMES

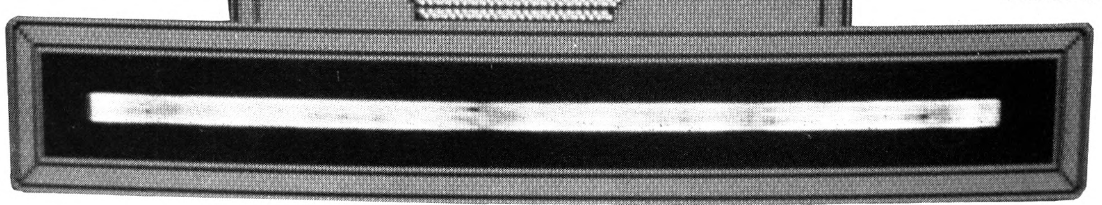




Ce logiciel est l'adaptation d'un jeu télévisé (en Angleterre) mettant en compétition quatre joueurs. Toute votre intelligence et votre savoir ne suffiront pas à vaincre les adversaires, car il comporte des épreuves physiques. Le jeu doit sans doute être passionnant sur TV, mais sur ordinateur c'est la catastrophe... A noter que les graphismes sont assez beaux. The *Krypton factor*, est un logiciel à éviter si vous tenez à votre clavier et si vous ne parlez pas anglais, sinon, essayez toujours et vous verrez bien...

Christian Roux





XENON

MELBOURNE HOUSE - ARCADE



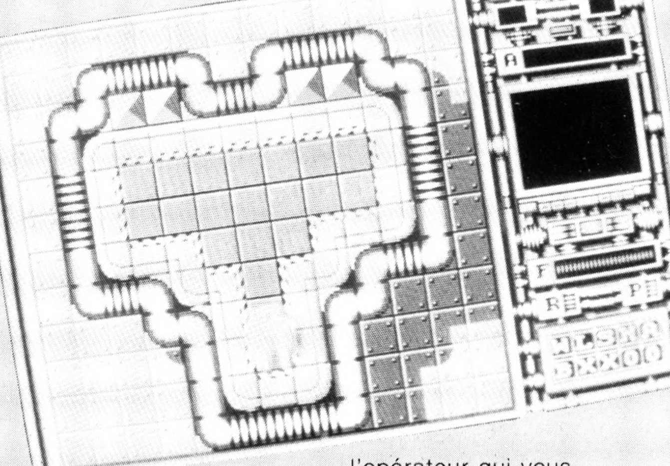




Voici plus d'un an et demi que j'attendais un jeu pour Amiga qui utilise ses incroyables possibilités graphiques et sonores. Ce jeu est enfin arrivé, c'est *Xenon*, une adaptation de machine d'arcade. Selon Captain, la bébête à l'intérieur de la machine d'arcade serait plus ou moins un Amiga (si c'est pas vrai prenez-vous en à lui).

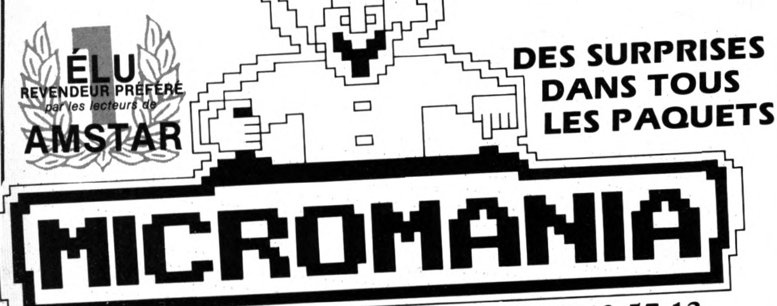
Xenon est un clône de *Xevious*, mais quel clône ! Il démode tous les autres jeux à scrolling vertical (sauf peut être *Goldrunner*). L'ère des jeux pour 16/32 bits et enfin arrivée !!!

Bon, voici les principes de base. Tout d'abord, vous ne pilotez pas **un** vaisseau mais **deux**. Vous passez de l'un à l'autre en agitant rapidement le joystick de gauche à droite ou en tapant (pas trop fort) sur la barre d'espace. Le premier engin est un véhicule terrestre, vous planez très près du sol. Il est très maniable, vous pouvez même revenir en arrière, bref, faire plein de trucs. Le « ground craft » est lent ; si vous êtes pressé ou, si vous vous trouvez face à un mur, vous devrez utiliser le véhicule aérien, cependant beaucoup moins agile que le « ground craft ».



La finition du jeu est parfaite. On connaissait déjà les voix digitalisées qui vous accueillaient dans un monde hostile (« Welcome to Goldrunner » par exemple). Désormais, l'opérateur qui vous indique le niveau de jeu, a été numérisé image par image (effet garanti). Le tout est accompagné d'une musique sympa et entraînante servie avec des graphismes et une animation d'enfer (je suis en plein délire).

Jo Copper



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

COMMODORE 64

ARCADE ACTION	**119/189F**
+BARBARIAN+RENEGADE	
+SUPERSPRINT+RAMPAGE	
+INTERNATIONAL KARATE 2	
LES GEANTS D'ARCADE	**119/195 F**
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES	
+RYGAR+GAUNTLET DEEPER DUNGEON	
LES GREMLINS	**119/169F**
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3	
+BASIL LE DETECTIVE+ DEFLEKTOR+JACK THE NIPPER 2	
COLLECTION KONAMI	**119F/189F**
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS	
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2	
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU	
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE	
TOP TEN COLLECTION	**99/145F**
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGMA7	
+CRIT MASS+AIRWOLF+THANATOS	
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX	
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT	
ALBUM HEWSON	**95/145F**
+EXOLON+RANARAMA	
+ZYNAPS+URIDIUM PLUS	
IMAGINE ARCADE HITS	**95F**
+ARKANOID+GAME OVER	
+LEGD OF KAGE+MAG MAX	
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2	
ALBUM EPYX N°2	**115/175F**
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WORLD GAMES+IMPOSS MISION	
LES TRESORS DE USG	**115/195F**
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR+METROCROSS	
+ACE OF ACES	
BEST OF ELITE N°2	**95/145F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS	
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2	
ELITE 6 PACK N°2	**95/145F**
+ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE	
+BATTY+SHOCKWAY	
GAME SET MATCH	**129F/179F**
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG	
+FOOT+KONAMI GOLF+BASEBALL	
+BOXIN+POOL+SUPER DECATHLON	
ALBUM EPYX	**99/145F**
+ SUMMER GAME + BREAK DANCE	
+ PITSTOP 2+ IMPOSSIBLE MISSION	
HIT PACK 2	**99/145F**
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD	
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY	
+ FIGHTING WARRIOR	
HIT PACK	**69/119F**
+ COMMANDO+ BOMBJACK	
+ AIR WOLF+ FRANCK BOXING	
THEY SOLD A MILLION 3	**95/145F**
+ KUNG FU MASTER + RAMBO	
+ GHOSTBUSTER+ FIGHTER PILOT	

NOUVEAUTES

APOLLO 18	95/145F
BAD CAT	95/145F
BEDLAM	95/125F
BLOOD BROTHERS	95/145F
CHAIN REACTION	95/145F
CHARLIE CHAPLIN	95/145F
CYBERNOID FIGHT MACHIN	95/145F
DESOLATOR	95/145F
FIREFLY	95/125F
FLYING SHARK	89/129F
GUNSMOKE	95/145F
IKARI WARRIOR	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
INFILTRATOR 2	95/145F
KNIGHT GAMES 2	95/145F
LAZER TAG	95/145F

NOUVEAUTES (suite)

MORPHEUS	149/179F
NEBULUS	95/145F
NORTHSTAR	95/145F
PHANTYS	95/145F
PHM PEGASUS	99/145F
PREDATOR	95/145F
SHACKLED	95/145F
STREETSPORT BASKET	95/145F
STREET SPORT BASEBALL	95/145F
TARGET RENEGADE	95/145F
THE TRAIN	99/149F
TROLL	89/139F
VAMPIRE EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEADER TOURNAM	95/145F

HIT PARADE

720 DEGRES	95/145F
ACE OF ACES NF	95/145F
ALTERNATIVE WORLD GA	95/145F
ARMY MOVES NF	89/145F
ADVAN TACT FIGHTER	89/139F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ARKANOID 2:REVENGE	95/145F
BANKOK KNIGHTS	95/145F
BASIL THE DETECTIVE	95/145F
BASKET MASTER	89/145F
BLOOD VALLEY	95/145F
BOBSLEIGH	95/145F
BOB WINNER	135F
BRAVESTAR	95/145F
BUGGY BOY	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CAPTAIN AMERICA	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
DEFENDER OF THE CROWN	135/145F
ENDURO RACER	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GAME OVER	95/145F
GAUNTLET	95/145F
GREEN BERET	89/129F
GRYZOR	95/145F
GUNSHIP	145/195F
INDIANA JONES	95/145F
LA GUERRE DES ETOILES	99/149F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95/145F
MATCH DAY 2	95/145F
OUT RUN	95/145F
PIRATES	145/195F
PHANTOM CLUB	95/145F
PLATOON	89/145F
PROHIBITION	175F
PROJECT STEALTH FIGHTER	145/195F
PSYCHOSOLDIER	95/145F
ROLLING THUNDER	95/145F
RIMMERUNNER	89/135F
RASTAN	95/145F
ROAD RUNNER	95/145F
RYGAR	95/145F
SALOMON'S KEY	95/145F
SCRABBLE	185F
SIDE ARMS	95/145F
SKATE OR DIE	99/159F
SHOOT THEM UP CONST KIT	145/145F
STIFFLIP AND CO	95/145F
SUPERCYCLE	95/145F
SUPERSPRINT	95/145F
TEST DRIVE	99/149F
TETRIS	95/145F
THE LAST NINJA	95/145F
THUNDERCATS	95/145F
TOP GUN	89/129F
TOUR DE FORCE	95/145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	185/245F
TRANTOR	95/145F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
VICTORY ROAD	95/145F
WORLD CL LEADERBOARD	95/145F

ATARI ST

ARCADE FORCE	**295F**
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES	
+GAUNTLET+METROCROSS	
LES GUERRIERS	**245F**
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX	**245F**
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WORLD GAMES+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	**245F**
+ SUPER TENNIS+ MAJOR MOTION	
+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	**195F**
+ LEADERBOARD+ TAI PAN	
+ XEVIOUS + TOP GUN	

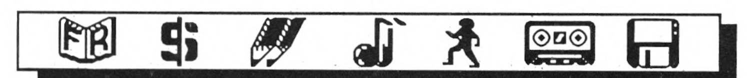
NOUVEAUTES

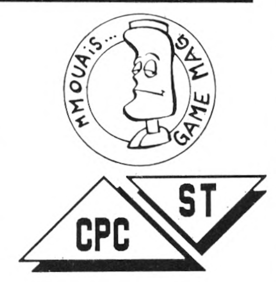
ADVANCE ART STUDIO	225F
ARMY MOVES	175F
BAD CAT	225F
BATTLESHIPS	145F
BOBO	225F
BOULDERDASH2	195F
BRAVE STAR	175F
CAPTAIN AMERICA	175F
CARRIER COMMAND	225F
CHARLIE CHAPLIN	195F
GAUNTLET 2	195F
G.I.G.N	185F
GOLD RUNNER 2	225F
HOT BALL	225F
IMPOSSIBLE MISSION 2	225F
JOE BLADE	119F
L'AFFAIRE	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GOTEMBURG	225F
NORTHSTAR	185F
OUT RUN	195F
OBLITERATOR	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PLATOON	185F
POLICE QUEST	185F
POWER PLAY	185F
RENEGADE	195F
ROLLING THUNDER	225F
ROAD WARS	185F
ROCKFORD	185F
ROCKET RANGER	275F
SECONDS OUTS	185F
SPACE HARRIER	225F
SPACE RACCER	185F
SPIDERTRONIC	215F
STAFF X29	215F
SUPERSKI	220F
TARGET RENEGADE	145F
TERRAMEX	195F
TRANTOR	175F
TURLOGH LE RODEUR	225F
VAMPIRE'S EMPIRE	195F
WARLOGH'S WEST	215F
WINTER OLYMPIAD 88	185F
3D GALAX	155F

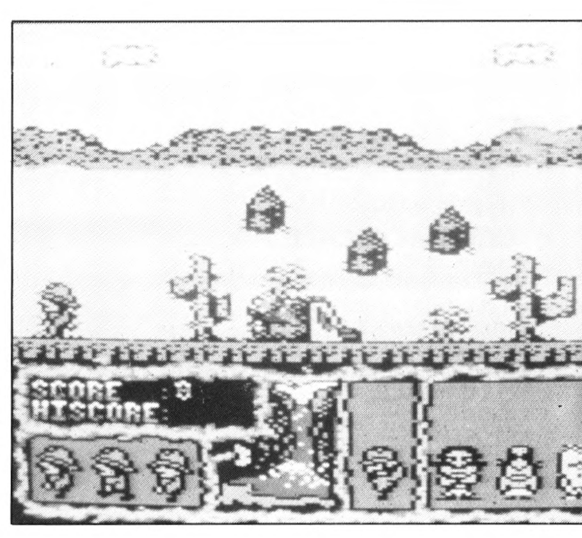
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARKANOID NF	125F
ARCTIC FOX	195F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
AUTO DUEL	225F
BACKLASH	225F
BALANCE OF POWER	225F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	195F
BARBARIAN (PALACE)	145F
BARDES TALE	225F
BILL PALMER	225F
BIVOUAC	180F
BLACKLAMP	199F
BLOOD VALLEY	175F
BLUEBERRY	175F
BLUE WAR	225F
BOB WINNER NF	185F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
CHESS MASTER 2000	225F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRAFTON ET XUNK	225F
CRASH GARET	225F
CRAZY CARS	225F
DARK CASTLE	260F
DEFENDER OF THE CROWN	275F
DEGAS ELITE	225F
DEMONIAC	225F
DIEUX DE LA MER	195F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
EDEN BLUES NF	155F
ENDURO RACER NF	185F
FAIAL	225F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F
FORMULA ONE	175F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET	165F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER	185F
GD PRIX 500 CC	195F
GUILD OF THIEVES	185F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
HMS COBRA NF	275F
IZNOGOUD	245F
IMPACT	140F
IRON LORD	275F
JASON LA TOISON D'OR	225F
JINXTER	225F
KARATE KID 2 NF	155F
KENNEDY APPROACH	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F
LA GUERRE DES ETOILES	175F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LA MARQUE JAUNE	225F
LA MASCOTTE	195F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES RIPOUX	175F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
LEVIATHAN	145F
L'OEIL DE SET	245F
LEADER BOARD NF	175F
LES PASSAGERS VENT 2	265F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MARBLE MADNESS	195F
MASQUE PLUS	195F
MACACAM BUMPER	225F
MACH3	195F
MEURTRES EN SERIES	225F
MEAN 18 GOLF	195F
MISSION	185F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
PHANTAISIE 3	245F
PHOENIX NF	145F
PREDATOR	225F
RAMPAGE	145F
RANARAMA	99F
S.D.I	275F
SENTINEL	175F
SALOMON'S KEY	175F
SLAP FIGHT NF	175F
SILENT SERVICE NF	225F
SKY FOX	195F
SLAYGON	185F
SPACE SPORT	225F
SPY VS SPY	225F
STRIKE FORCE HARRIER	225F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HANG ON	145F
SUPER HUEY	195F
STAR TRECK	175F
SUPERSPRINT	145F
SWOOPER	185F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
TETRIS	185F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE PAWN	225F
TIME BANDITS	185F
TONIC TILES	185F
TOUR DE FORCE	175F
TRACKER	190F
TRAUMA	225F
TRIVIAL PURSUIT	285F
TURBO GT NF	195F
ULTIMA 4	225F
UNIVER MILITARY SIMULA	225F
VERSAILLES STORY	245F
VROOM	185F
WESTERN GAMES	185F
WIZARDS CROWN	245F
WIZARD WARZ	195F
WIZZBALL	195F
XENON	185F
ZOMBI	195F

TERRAMEX

ARCADE/AVENTURE GRAND SLAM ENTERTAINMENTS - LDT



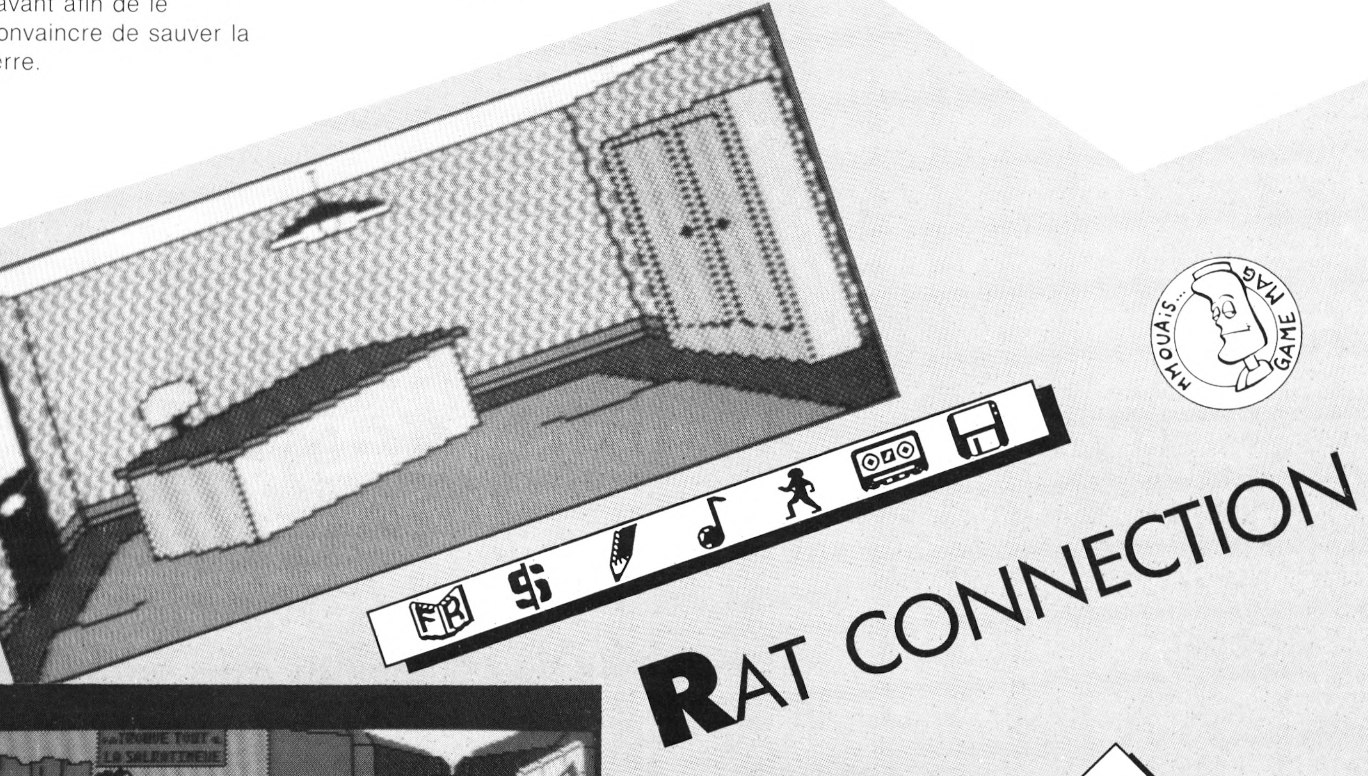




La terre est en danger !!! Un gigantesque astéroïde va s'écraser sur la pauvre planète. Le professeur Albert Eyestain nous l'avait bien dit, mais on s'est tous marré... Depuis ce temps, il demeure introuvable ; Pourtant, il est le seul à pouvoir à éviter la collision. Partez à la recherche de ce savant afin de le convaincre de sauver la terre.

Ne vous endormez pas sur les somptueux graphismes, car le temps est précieux... L'animation est, elle, digne de certains dessins animés. Tout est beau et envoûtant dans ce logiciel. Partez à l'aventure avec *Terramex*. C'est génial...

Christian Roux





RAT CONNECTION



M.B.C. - AVENTURE

CPC

Un gang a décidé de semer la terreur dans le bidonville où vous demeurez. La nuit dernière, ils n'ont rien trouvé de mieux à faire que d'enlever votre secrétaire... C'en est trop !
Vous décidez donc d'intervenir, et de partir à la recherche d'indices qui vous permettront de retrouver les malfrats.
Les graphismes sont plus que moyens (du noir au blanc), et l'analyseur syntaxique trop restreint. Le tout, en fait un logiciel peu chouette... A noter cependant, que cette toute jeune société offrira un voyage au premier qui trouvera la solution de cette solution.

Christian Roux

BASKET MASTER







IMAGINE - SIMULATION DE BASKET

Connaissez-vous Ollajuwan, Green ou Bird ? Non ? Ce sont tout simplement des basketteurs ricains très célèbres. Si vous les connaissiez, vous sauriez de quels exploits ils sont capables.
Basket Master vous permettra de faire comme eux. L'écran présente le terrain dans son ensemble. Le système de jeu reprend le One on One, c'est-à-dire que l'on joue contre un adversaire unique.
Au début, on a une sensation de dépouillement. Il y a peu de couleurs et l'ambiance est réduite aux quelques applaudissements et aux rebonds du ballon. Les graphismes manquent de finesse et l'animation est assez lente.
En neuf mots, c'est une bonne simulation de basket, sans plus.

Captain

GALACTIC GAMES

ACTIVISION - SIMULATION « SPORTIVE »

C64 SPE CPC

Galactic Games est soit un clin d'œil, soit une parodie en bonne et due forme des fameux *World Games*. Les auteurs n'ont pas une seule seconde hésité à laisser vagabonder leur imagination, et le résultat est excellent.
Une fois la cérémonie d'ouverture (avec l'allumage de la flamme galactique à grand coups de bombe A sur la tronche) passée, le(s) joueur(s) se voi(en)t proposer 5 épreuves, avec la possibilité de les passer toutes ou seulement une de son (leur) choix.
Les cinq épreuves sont : le 100 m rampant, le hockey spatial, le judo psychique, le lancer de tête, et enfin le maraton multiple (traduction approximative).
Notez que chaque épreuve est réservée à une race particulière d'extra-terrestres, adaptée aux difficultés. Ainsi, ce sont les jeux qui collent aux athlètes, et non le contraire. Cela facilite grandement les choses.
Il est dommage que les graphismes n'aient pas été plus appuyés (on a parfois l'impression d'être sur un Spectrum en couleur), car sinon *Galactic Games* eût été excellent sans restriction.

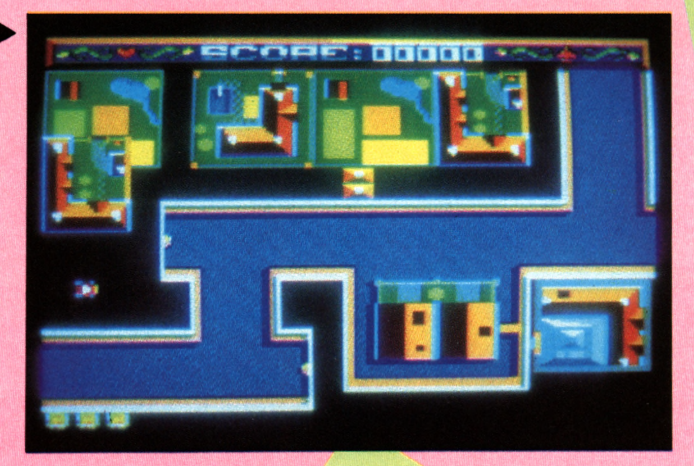
Etienne Mouratila

AU PRINTEMPS...

Il y a plein de nouveaux jeux qui arrivent. Ils vont s'éclore sur vos micros devant vos yeux... émerveillés. (ND Gaëlle : Moi, le printemps, ça m'émeut !).

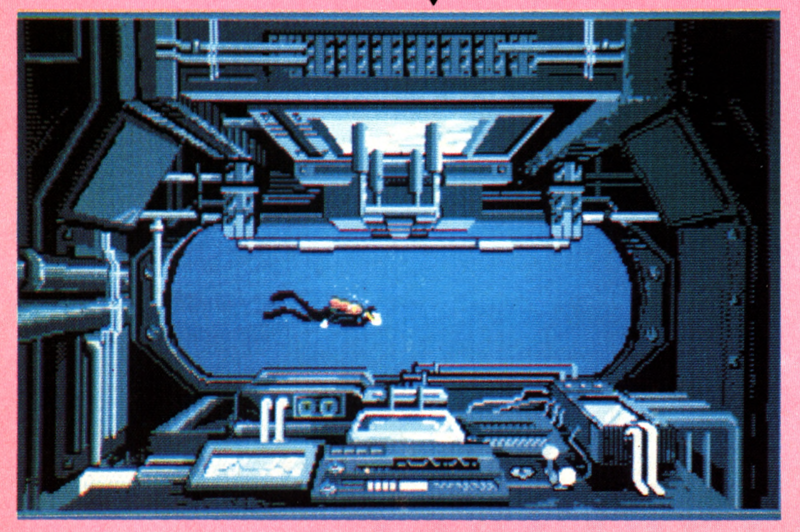
Compilation Loriciels

Loriciels, sort son hit n° 6, le dernier titre de sa collection de compilation. Ce pack comprend trois logiciels dont l'un d'eux est un inédit. Outre *Last Mission* et *Flash*, l'inédit est *Atomic Driver*. Ce soft permettra aux Amstradistes de revivre les meilleurs moments des anciens pacmans. En effet bien que légèrement éloigné de ses aïeuls, *Atomic Driver* est une « course » où le joueur dirige une voiture à travers un labyrinthe en essayant d'éviter des chauffards désintégrateurs...



Le retour de Bob Morane Infogrames

Après *Bob Morane Chevalerie, Espace* et *Jungle*, sort ce mois-ci *Bob Morane Océan*. Pacifique Nord, aux environs des îles Marshall. A bord d'un Hercules C130, le héros s'apprête à sauter en parachute en plein océan. L'aventure ne fait que commencer. C'est à bord d'un bathyscaphe qu'il traversera de nombreux canyons sous-marins pour sauver de la destruction totale une cité océane expérimentale...



G.I.G.N ! Infogrames

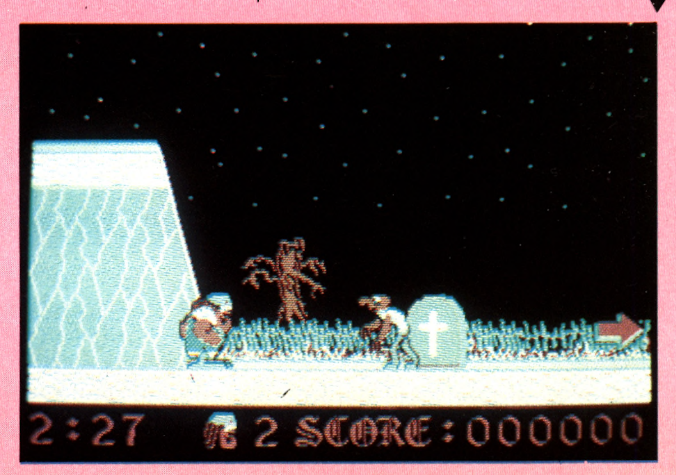
D'après l'envoyé spécial permanent d'Infogrames à Téhéran, l'ambassade de France aurait été investie ce matin par un commando armé. Au Quai d'Orsay, la cellule de crise choisit le colonel Beauregard et ses hommes pour résoudre l'affaire. Pénètrera-t-il sur le territoire iranien avec le plein accord des autorité du pays accompagné de son groupe d'action anti-terroriste ? Vous le saurez sous peu...

Infogrames et kilo

Encore et toujours Infogrames. L'éditeur sort en effet cinq softs PC : *The Last Mission*, *Livingstone*, *Armorik le Viking*, *l'Affaire Vera Cruz* et *l'Affaire Sydney*. Si les deux derniers ne sont pas inconnus de vous, chers lecteurs, (ils tournent depuis longtemps sur Amstrad), les trois premiers sont des nouveautés.

La terre fut victime il y a bien longtemps de sa propre automatisation. La dernière mission doit, à l'aide d'un robot ultra perfectionné, briser la révolution et le pouvoir des machines.

Pour qu'Armorik le Viking entre dans la légende, il



TOUS CES SUPER HIT

ARCADE ACTION

IK+ — RENEGADE — SUPER SPRINT — BARBARIAN The Ultimate Warrior — RAMPAGE

ocean

RAMPAGE

Le jeu qui n'est pas destiné aux braves gens.
Forcez votre chemin dans Chicago, détruisez New-York et attaquez San Francisco.
3 créatures épouvantables qui ressemblent à King Kong et Godzilla s'embarquent dans un long voyage dont le seul but est la destruction de 50 villes différentes.

INTERNATIONAL KARATE +

La Presse avait dit qu'il serait difficile de faire mieux après la première version de International Karaté, IK+ prouve le contraire avec l'introduction d'un 3ème combattant, une animation parfaite du paysage et l'introduction de nouveaux mouvements.
Archer MCLEAN et Rob HUBBARD ont récidivé dans cette deuxième version de I.K.

BARBARIAN

L'histoire commence comme celà . . .
L'affreux sorcier DRAX a juré de jeter un sort terrible sur les habitants de la ville si la Princesse Mariana ne lui été pas amenée Toutefois il a accepté de la libérer si un vaillant guerrier venait à bout de ses gardiens.
Un jour un vaillant barbare, combattant d'élite et maniant le glaive avec dextérité décide de relever le défi.
Saura t-il venir à bout des forces de l'ombre et libérer la Princesse?
Vous seul pouvez le dire.

RENEGADE

Dans le monde des bas-fonds, pas question de rester peinards ni de s'endormir. IL faut être vigilant car la mort n'est jamais loin.
Que vous soyez dans le métro ou dans les terrains vagues, vous risquez toujours de recontrer ces renégats dont le seul plaisir est d'exterminer tout ce qui se trouve sur leur chemin.

SUPER SPRINT

Le jeu d'Arcade officiel de ATARI.
Un ou deux joueurs s'opposent sur 8 pistes plus terribles les unes que les autres présentant chacune 4 niveaux de difficultés.
Evitez à tout prix les obstacles et attrappez des points de bonus qui vous permettront d'améliorer les catactéristiques de votre véhicule jusqu'à atteindre le niveau de Super Sprint.
La parfaite animation graphique et les effets sonores déments en font la meilleure simulation automobile à ce jour sur Micro-Ordinateur.

DANS UN FABULEUX ALBUM

AMSTRAD
COMMODORE



AMSTRAD
COMMODORE

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



lui faudra conquérir les huit territoires du Nord. Qu'Odin soit avec lui... ▲
Jouez le rôle de Stanley, envoyé spécial du *New York Hérald;* et retrouvez les traces du professeur Livingstone en remontant le fleuve Zambeze...

Blood Valley Gremlin

Vous êtes invité à prendre part à la chasse annuelle organisée par le Firedrake, maître de la vallée de Gard (dite Vallée Sanglante). Chaque année dans une ancienne ronde de menhirs, un esclave est mis en liberté et traquée comme un animal sauvage. Vous aurez la possibilité de jouer le rôle du vil et sanguinaire Firedrake ou bien celui du pauvre esclave selon votre tempérament. La chasse est ouverte.

Frank et Stein Invent Ere

La fameuse formule dont il semble que votre aïeul soit l'inventeur vous trouble énormément. A l'occasion de rénovations au château, les terrassiers ont mis à jour un laboratoire. Selon les manuscrits retrouvés à cette occasion, il semble que votre ancêtre ait trouvé le moyen de redonner la vie à partir d'éléments humains réassemblés. Effroyable, non ? Frank, dit le médecin maléfique, ayant été banni de l'ordre et rejeté par tous, vous essayerez de réhabiliter sa mémoire.

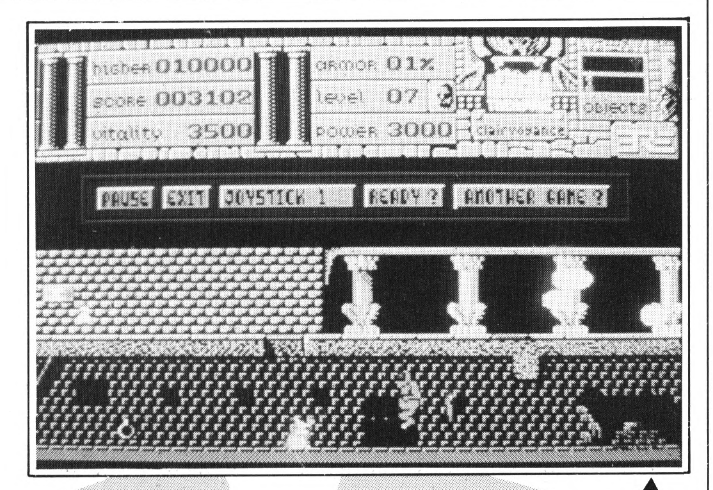
Défi au tarot - Coktel Vision

Votre ordinateur joue au tarot et simule chacun de vos partenaires ou adversaires. Il fait les annonces pour chacun, joue la carte, distribue et se bat lui même. Seule condition pour jouer : savoir un minimum des règles de base du jeu de tarot.
Mener le petit au bout, s'excuser, posséder une poignée ou une misère, tout est affaire de hasard ou de savoir jouer... Actuellement sur PC.
▼



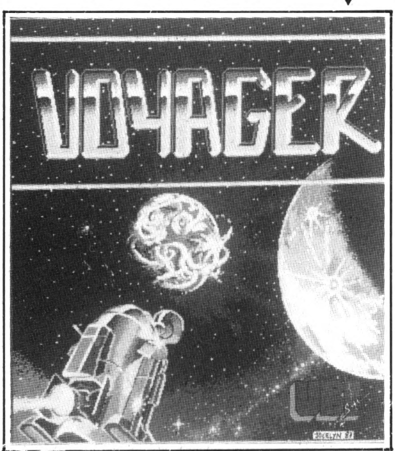
LOGICIELS	ST	CPC	C64	PC	SPEC	THOM	AMI	EDITEURS
ACE OF ACES			PARU	PARU				US GOLD
ALTERNATIVE WORLDS GAMES	MAR	MAR	PARU		PARU			GREMLIN
APPOLO 18			PARU					ELECTRONIC ARTS
ARKANOID REVENGE OF DOH				PARU				IMAGINE
ARMORIK LE VIKING				PARU				INFOGRAMES
ARMY MOVES	MAR	PARU	PARU		PARU		MAR	IMAGINE
ATF	MAR	MAR			MAR			DIGITAL INTEGRATION
ATHENA II	MAR	MAR	MAR		PARU			OCEAN
BALL RIDER							PARU	KING SIZE
BARD'S TALE	PARU		PARU				PARU	ELECTRONIC ARTS
BASKET MASTER		PARU	PARU		PARU			OCEAN
BEDLAM		PARU	PARU	PARU	PARU			GO !
BILLY II		PARU						LORICIELS
BIVOUAC	PARU	PARU		PARU		PARU		INFOGRAMES
BLOOD VALLEY	MAR	PARU	PARU		PARU			GREMLIN
BLUE WAR I. III	PARU	PARU				PARU	1988	FREE GAME BLOT
BRAVESTAR		PARU	PARU		PARU			GO !
BRAIN STORM							PARU	KING SIZE
CALIFORNIA GAMES	MAR	PARU	PARU		PARU		AVR	EPYX
CAPTAIN AMERICA	MAR	PARU	PARU		PARU			GO !
CHARLIE CHAPLIN	AVR	MAR	MAR		MAR			US GOLD
COMBAT SCHOOL	MAR	PARU	PARU	MAR	PARU		MAR	OCEAN
COSMIC CAUSEWAY		PARU	PARU		PARU			GREMLIN
CRASH GARRET	PARU	PARU		PARU				ERE
CYBERNOID	JUI	MAR	MAR		MAR		JUI	HEWSON Sft
DEFENDER OF THE CROWN	PARU						PARU	MINDSCAPE
DEFLECTOR	AVR	PARU	PARU		PARU			GREMLIN
DEMONIAC	PARU							SOFTBOOK
DREAM WARRIOR	AVR	AVR	AVR		AVR			GO !
ECO	PARU						MAR	IMAGINE
E.X.I.T.	MAR	PARU		FEV				UBI SOFT
EXOLON	MAI						MAI	HEWSON Sft
EYE	PARU	PARU	PARU					ENDURANCE GAMES
FERRARI FORUMULA ONE							PARU	ELECTRONIC ARTS
FLASH POINT		MAR	MAR		MAR			OCEAN
FORTERESSE	MAR	PARU		PARU				LORICIELS
FREDDY HARDEST		PARU	PARU		PARU			US GOLD
FROZARDA		PARU						MBC
GALACTIC GAMES		PARU	PARU					ACTIVISION
GAUNTLET II	MAR	PARU	PARU		PARU			US GOLD
GREEN BERRET		PARU	PARU	MAR	PARU	PARU		US GOLD
GRYZOR	MAR	PARU	PARU	MAR	PARU		MAR	OCEAN
HAN D'ISLANDE		PARU						LORICIELS
IMPOSSIBLE MISSION II	AVR	PARU	PARU		PARU			US GOLD
INFILTRATOR II	AVR	AVR	MAR		AVR			US GOLD
IZNOGOUD	PARU	PARU		PARU		PARU		INFOGRAMES
JINKS		AVR	AVR				AVR	GO !
JINXTER	PARU	AVR	AVR				PARU	FIREBIRD
L'AFFAIRE SANTA FE		PARU						INFOGRAMES
L'ANGE DE CRISTAL	PARU	PARU		MAR				ERE
L'ANNEAU DE SANGARA	PARU	PARU		PARU				UBI SOFT
L'ARCHE DU CAPITAIN BLOOD	PARU	MAR					MAR	ERE
L'OEIL DE SETH	PARU	PARU		PARU				UBI SOFT
LA CHOSE DE GROTEMBURG	MAR	PARU		MAR				UBI SOFT
LA MARQUE JAUNE	MAR	MAR		MAR		MAR		COBRA SOFT
LE MAITRE DES AMES		PARU		PARU				UBI SOFT
LASER TAG	AVR	AVR	AVR		MAR			GO !
LES DIEUX DE LA MER	PARU	PARU		PARU		PARU		INFOGRAMES
LES RIPOUX	PARU	PARU		PARU		PARU		COBRA SOFT
MAD BALLS		PARU	PARU		PARU			OCEAN
MARMELADE		PARU						MBC
MASTER OF THE UNIVERSE	AVR	MAR	PARU		PARU			GREMLIN
MICKEY MOUSE	AVR	AVR	AVR		AVR			GREMLIN
MINI PUTT			PARU					ELECTRONIC ARTS
NEBULUS	MAR	MAR	PARU		PARU			HEWSON
NORTHSTAR	MAR	MAR	MAR		MAR			GREMLIN
OCTAPOLIS			PARU					ENGLISH SOFTWARE
OUT RUN	AVR	PARU	PARU		PARU			US GOLD
OXPHAR		PARU				PARU		ERE
PEUR SUR AMITY VILLE	FEV	PARU		PARU				UBI SOFT
PHANTYS		MAR	MAR		MAR			OCEAN
PHANTOM CLUB		MAR	MAR		MAR			OCEAN
PHARAON	FEV	PARU		PARU				LORICIELS
PLATOON	MAR	PARU	PARU	AVR	PARU		MAR	OCEAN
PROFESSION DETECTIVE		PARU						UBI SOFT
PSYCHO SOLDIER		PARU	PARU		PARU			OCEAN
QIN		PARU		FEV				ERE
QUAD		PARU		PARU		PARU		MICROIDS
RASTAN		MAR	PARU		PARU			OCEAN
RETURN TO ATLANTIS							MAR	ELECTRONIC ARTS
RIMRUNNER		MAR	MAR					PALACE SOFTWARE
ROAD BLASTER	AVR	AVR	AVR		AVR		AVR	US GOLD
ROAD WARRIOR		PARU	MAR		MAR			CRL
ROLLING THUNDER	AVR	PARU	PARU		PARU		AVR	US GOLD
SHACKELD		AVR	AVR		AVR			GO !
SIDE ARMS		PARU	PARU		PARU			GO !

SLAPFIGHT	PARU							IMAGINE
SUPER HANG ON		PARU						ELECTRIC DREAMS
SUPER SKI		PARU						MICROIDS
TARGET RENEGADE	AVR							IMAGINE
TERRAMEX		PARU						GRAND SLAM
TEST DRIVE	PARU		PARU	AVR			PARU	ACCOLADE
TOUR DE FORCE	AVR	PARU	PARU		PARU			GREMLIN
TRANTOR	MAR	PARU	PARU		PARU			GO !
TUBE RUNNER		AVR	AVR		AVR			GREMLIN
TURLOGH LE RODEUR	PARU	PARU						COBRA SOFT
VENOM STRIKE'S		MAR	MAR		MAR			GREMLIN
VICTORY ROAD		AVR	AVR		AVR			OCEAN
WATER POLO		PARU	PARU		PARU			GREMLIN
WHERE TIME STOOD STILL		MAR	MAR		MAR			OCEAN
WIZARD WARZ	MAR	MAR	MAR		MAR			GO !
WIZBALL	PARU			MAR			MAR	OCEAN



Voyager - Ubi Soft

Qu'a-t-il bien pu advenir sur cette étrange planète nommée Terre ? Voilà ce que se demandait le responsable de l'exploration de la CI (Confédération Intergalactique). Plus trace d'un seul être, la Terre est vide et nue. Vers qui ou quoi se tourner pour découvrir ce mystère ? En traversant, l'Antarctique, l'Oural, les USA ou la France, reconstituez le puzzle de cette énigme. Cent cinquante tableaux sont là pour vous y aider.



Warlock's Quest - Ere International

Dans les entrailles de la Terre, au milieu des puissances infernales, demeure celui dont on ne prononce pas le nom. Il a volé le Karma aux humains, le plus gros et le plus pur joyau, symbole de la puissance. Le Karma confère des pouvoirs sans limites à qui sait le commander. Pour que les lumières ne deviennent pas ténèbres et que la loi ne devienne pas chaos, partez à la quête du joyau...

Staff X 29 - Ere International

Percez les lignes ennemies aux commandes d'un chasseur X29 et déjouez au cœur d'une base souterraine les pièges tendus par les robots tueurs. Jeu d'arcade, *Staff X 29* se compose de deux missions distinctes et de niveau croissant. La

SUPER PROMOTION 99F
4DISQUETTES VIERGES AVEC BOITIER PLASTIQUE

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS

ARCADE ACTION	**189F**
+BARBARIAN+RENEGADE	
+SUPERSPRINT+RAMPAGE	
+INTERNATIONAL KARATE 2	
LES GEANTS D'ARCADE	**195F**
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES	
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNGE	
AMSTRAD GOLD HITS N°3	**195F**
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY	
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR	
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA	
LES GREMLINS	**169F**
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3	
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR	
+JACK THE NIPPER 2	
LA COLLECTION KONAMI	**189F**
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS	
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2	
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU	
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE	
TOP TEN COLLECTION	**145F**
+SABOTEUR1 SABOTEUR 2+SIGMA 7	
+CRITI MASS+AIRWOLF+THANATOS	
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX	
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT	
ERE HIT 3	**225F**
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN	
+TENSION+CONTAMINATION	
HIT AVENTURE	**225F**
+SCRAM1+HARRY+1001BC	
LES TRESORS US GOLD	**195F**
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR	
+ACE OF ACES +METROCROSS	
BEST OF ELITE 2	**145F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS	
+BATLE SHIPS+BOMBJACK 2	
ALBUM EPYX	**189F**
+WINTER GAMES+WORLD GAMES	
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION	
OCEAN ALL STAR HIT 2	**145F**
+ARMYMOVES+MUTANT+WIZZBAL	
HEAD OVER HEALS+COBRA+TANK	
LORICIEL HITS N°6	**179F**
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS	
IMAGINE ARCADE HITS	**145F**
+ARKANOID+GAME OVER	
+MAG MAX+LEGEND OF KAGE	
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2	
ALBUM DIGITAL	**165F**
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT	
+TT RACER+NIGHT GUNNER	
ALBUM HEWSON	**145F**
+EXOLON+ZYNAPS	
+RANARAMA+URIDIUM PLUS	
ALBUM LORICIEL	**145F**
+5° AXE+SAPIENS+MGT+AIGLE D'OR	
ALBUM UBISOFT	**195F**
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT	
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL	
CARRE D'AS	**195F**
+STARTING BLOCK+DAKAR	
+GORBAF+JAMES DEBUG3	
MALETTE JEUX FIL	**225F**
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER	
+TAI PAN+XEVIOUS	
ELITE 6 PACK N°2	**145F**
+BATTY+ACE+INTL KARATE	
+LIGHTFORCE+ACE+SCHOCK RIDER	
HIT PACK 2	**145F**
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR	
+ANTIRIAD+COMMANDO 86	
+JET SET WILLY+1942	
GAME SET MATCH	**179F**
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG	
+FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL	
+BOXING+POOL+SUPERDECATHLON	
OCEAN STAR HITS	**145F**
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT	
+GALVAN + KNIGHT RIDER	
+ STREET HAWK+MIAMI VICE	
AMSTRAD GOLD HITS N°2	**145F**
+BREAKTHRU + THE GOONIES	
+AVENGER+DESERT FOX+GOLF	
PACK FIL N°2	**189F**
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION	
+CAULDRON 2 + SORCERY	
HIT PACK 1	**75F**
+COMMANDO +FRANCK BOXING	
+BOMBJACK + AIR WOLF	
THEY SOLD A MILLION N°3	**145F**
+KUNG FU MASTER +FIGHTER PILOT	
+GHOSTBUSTER + RAMBO	

NOUVEAUTES

AQUANAUTE	159F
ALTERN WORLD GAMES	145F
ATOMIK	159F
BEDLAM	145F
BAD CAT	145F
BLOOD BROTHERS	145F
CHAIN REACTION	145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CONSPIRATION	185F
CRASH GARRET	225F
CYBERNOID FIGHT MACHIN	145F
DANDARE 2	145F
DESOLATOR	145F
DRILLER	185F
FIRE TRAP	145F
GABRIEL NF	175F
GUNSHIP	245F
GUNSMOKE	145F
IMPOSSIBLE MISSION2	145F
INFILTRATOR 2	145F
JINXTER	195F
LA MARQUE JAUNE	249F
LAZER TAG	145F
NAVY MOVES	145F
NIGEL MANSEL	145F
NORTHSTAR	145F
PEPE BEQUILLE	195F
PHANTYS	145F
PIRATES	145F
RIMMERUNNER	145F
ROAD WARS	139F
SHACKLED	145F
SKAAL	195F
SORCERER LORD	235F
STRYFE 2	175F
SUPER HANG ON	145F
TARGET RENEGADE	145F
TERRAMEX	135F
THE HUNT RED OCTOBER	195F
THE LAST NINJA	145F
TROLL	139F
V2	175F
VAMPIRE'S EMPIRE	145F
VENOM STRIKES BACK	145F
VICTORY ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F
WORLD LEADB TOURN	145F

HIT PARADE

ARKANOID 2: REVENGE	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
A.T.F.ADV TACT FIGHTER	139F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BASKETMASTER	145F
BLOOD VALLEY	145F
BOB WINNER	169F
BOBSLEIGH	145F
BUBBLE BOBBLE	145F
BUGGY BOY	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CLASH	195F
COMBAT SCHOOL	145F
FER ET FLAMME	249F
FLYING SHARK	145F
GAUNTLET 2	145F
GRYZOR	145F
GUILD OF THIEVES	195F
HANS D'ISLANDE	199F
HURLEMENTS	175F
HMS COBRA	299F
LA MASCOTTE	175F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	145F
MACH 3	179F
MATCH DAY 2	145F
OUT RUN	145F
OXPHAR	205F
PLATOON	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PREDATOR	145F

HIT PARADE (suite)

PROFESSION DETECTIVE	229F
QUAD	179F
QUIN	245F
RASTAN	145F
ROLLING THUNDER	145F
SANTA FE	175F
SEPTEMBER	145F
SCRABBLE	220F
SIDE ARMS	145F
SUPER SKI	195F
TETRIS	135F
THE SENTINEL	149F
TOUR DE FORCE	145F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	245F
WESTERN GAMES	145F
WORLD CL LEADERBOARD	145F
ACE 2	145F
BIG BAND NF	195F
BIRDIE	175F
BILLY 2	195F
BIVOUAC	195F
BLUEBERRY	175F
CRAZY CARS	159F
ENDURO RACER	125F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FREDDY HARDEST	145F
GRAND PRIX 500 CC	169F
GALACTIC GAME	145F
IZNOGOUD	245F
LA CHOSE GROTEMBURG	175F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
Les Chiffres & Les Lettres	225F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
Les Passagers du vent 1	295F
LES DIEUX DE LA MER	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
L'OEIL DE SETE	189F
MAD BALLS	145F
MARCHE A L'OMBRE	195F
MASQUE PLUS	189F
MEUTRES EN SERIES	299F
MEWILO	175F
MONOPOLY NF	245F
PHANTOM CLUB	145F
PROHIBITION NF	195F
PSHYCHOSOLDIER	145F
SILENT SERVICE NF	139F
SCALEXTRIC NF	175F
STIFFLIP AND CO NF	135F
THUNDERCATS	145F
TOBROUCK	169F
TRIVIAL PURSUIT	229F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	165F

PC 1512

LA COLLECTION	**185F**
+ARKANOID+WC LEADERBOARD	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	**225F**
+WINTER GAMES+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	**275F**
+DAKAR 4X4+ROBINSON	
+STARTING BLOCK+BIG BEN	
MALETTE JEUX FIL	**275F**
+INFILTRATOR +ECHECS 3D+N 10	
PC HITS	**225F**
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS	
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER	
ACE2	185F
ACE OF ACES	195F
ARKANOID	195F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ARTICFOX	185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BALANCE OF POWER	175F
BARDS TALE	225F
BEDLAM	185F
BIVOUAC	225F

PC 1512 (suite)

BLUEBERRY	215F
BOB WINNER NF	215F
BOBO	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN BLOOD	275F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT SIM	245F
COBRA	175F
COMBAT SCHOOL	185F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	215F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DESTROYER	215F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE NF	185F
FER ET FLAMME	225F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET	175F
GRAND PRIX 500CC	175F
GRYZOR	185F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA	275F
HURLEMENTS	215F
INDOOR SPORTS	225F
INFILTRATOR	175F
IZNOGOUD	225F
JACKAL	185F
JEU DU ROY	225F
JINXTER	225F
KRYSTOR	225F
L'AFFAIRE	215F
L'AFFAIRE SYDNEY	225F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTEMBURG	215F
LA MARQUE JAUNE	245F
LA MASCOTTE	185F
LAST MISSION	225F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LES RIPOUX	175F
Les PASSAGERS du vent 1	275F
Les PASSAGERS du Vent 2	275F
LES CHIFFRES ET LETTRES	145F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
LIVINGSTONE	225F
MACH3	215F
MANHATTAN DEALER	225F
MARBLE MADNESS	185F
MASQUE PLUS	225F
MEWILO	225F
MEURTRES EN SERIE NF	275F
MISSION	175F
MISSION RAFALE	225F
MOEBIUS	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PHARAON	175F
PIRATES	225F
PLATOON	185F
PROHIBITION	225F
QIN	275F
ROCKET RANGER	245F
SABOTEUR 2	145F
SAPIENS	220F
SCRABBLE	225F
SCRAM	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SOLITAIRE ROYALE	189F
SOLO FLIGHT	195F
STREET SPORT BASKET	185F
SUPER SKI	225F
SUPER TENNIS	195F
SUMMER GAMES 2	175F
TEST DRIVE	225F
TETRIS	185F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE PAWN	185F
TOMAHAWK	195F
TOP SECRET	195F
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA 4	225F
UNIVE MILITARY SIMULAT	225F
VERSAILLES STORY	245F
WIZBALL	185F
WORLD TOUR GOLF	185F
ZOMBI	215F

OUVERT DE 8h A 20h DU LUNDI AU VENDREDI

INCROYABLE !

ARCADE ACTION 119F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D'ARCADE 119F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNGEO
AMSTRAD GOLD HITS N°3 119F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 119F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASILE DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
LA COLLECTION KONAMI 119F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTION 99 F
+SABOTEUR1+SABOTEUR 2+SIGMA 7
+CRITI MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
ERE HIT 3 145F
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN
+TENSION+CONTAMINATION
LES TRESORS DE US GOLD 99F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95 F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 119F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2 99F
+ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA
+HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS 99F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGEND OF KAGE +MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 119F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 175F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
ELITE 6 PACK N°2 95F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH 129F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT+SUPER DECATH
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
OCEAN ALL STAR HITS 95F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2 95F
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX +GOLF
PACK FIL N°2 139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY
LES EXCLUSIFS N°1 99F
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN

DES NOUVELLES COMPILATIONS DÉMENTES ! AMSTRAD CASSETTES

DES SURPRISES DANS TOUS LES PAQUETS

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ *par les lecteurs de* AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

LES LAUREATS 95F
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2
HIT PACK 2 95F
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86+1942
HIT PACK 1 75F
+BOMBJACK+AIRWOLF+COMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING
THEY SOLD A MILLION N°3 95F
+KUNG FU MASTER + RAMBO
+GHOSTBUSTER +FIGHTER PILOT
LORICIEL HIT N°6 129F
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS
ALBUM HEWSON 95F
+EXOLON+ZYNAPS
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT 165F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
ALBUM LORICIEL 95F
+5°AXE+SAPIENS+MGT+ AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ACE 2	95F
AQUANAUTE	119F
ATOMIK	119F
ALTERN WORLD GAMES	95F
BAD CAT	95F
BEDLAM	95F
BLOOD BROTHERS	95F
CHAIN REACTION	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95F
CYBERNOID FIGHT MACHIN	95F
CONSPIRATION	145F
DANDARE 2	95F
DESOLATOR	95F
DRILLER	145F
E.X.I.T	145F
FIRE TRAP	95F
GABRIEL	139F
GUNSHIP	195F
GUNSMOKE	95F
HURLEMENTS	135F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
INFILTRATOR 2	95F
IRON HORSE	99F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	135F
LA MARQUE JAUNE	249F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
LAZER TAG	95F
NAVY MOVES	89F
NIGEL MANSELL	95F
NORTHSTAR	95F
PEPE BEQUILLE	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
PHANTYS	89F
PIRATES	95F
RIMMRUNNER	89F
ROAD WARS	99F
SHACKLED	95F
SKAAL	145F
SORCERER LORD	179F
STRYFE 2	135F
SUPER HANG ON	95F
TARGET RENEGADE	89F
TERRAMEX	89F

NOUVEAUTES (suite)

THE LAST NINJA	95F
THE HUNT RED OCTOBER	145F
TROLL	89F
VAMPIRE'S EMPIRE	95F
VENOM STRIKES BACK	95F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F
WORLD LEAD TOURNAMEN	95F

HIT PARADE

ARKANOID 2 REVENGE DOH	89F
A.T.F ADV TACT FIGHTER	89F
BASKET MASTER	89F
BLOOD VALLEY	95F
BUBBLE BOBBLE	95F
BUGGY BOY	95F
BOB WINNER	129F
BOBSLEIGH	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
COMBAT SCHOOL	89F
CRASH GARET	195F
FLYING SHARCK	99F
GAUNTLET 2	95F
GRYZOR	89F
HSM COBRA	259F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
L'ANGE DE CRISTAL	145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95F
MACH 3	129F
MATCH DAY 2	89F
OUT RUN	95F
PLATOON	89F
PREDATOR	89F
QUAD	145F
RASTAN	89F
ROLLING THUNDER	95F
SANTA FE	139F
SEPTEMBER	95F
SILENT SERVICE	89F
SCRABBLE FR	175F
SIDE ARMS	95F
SUPERSKI	145F
TETRIS	95F
THE SENTINEL	99F
TOUR DE FORCE	95F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	185F
WESTERN GAMES	95F
WORLD C LEADERBOARD	89F

BILLY2	135F
BIVOUAC	125F
BIRDIE	135F
COBRA(LORICIEL)	129F
CRAZY CARS	129F
F15 STRIKE EAGLE	99F
ENDURO RACER	95F
FORTERESSE	135F
FREDDY HARDEST	89F
GALACTIC GAME	95F
GRAND PRIX 500CC	139F
IZNOGOUD	195F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LES RIPOUX	125F
L'OEIL DE SETE	145F
MAD BALLS	89F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MEUTRES EN SERIES	259F
MONOPOLY	175F
PHANTOM CLUB	89F
PROHIBITION	120F
PSYCHOSOLDIER	89F
SCALEXTRIC	95F
SILENT SERVICE	85F
SLAP FLIGHT	89F
SPY VS SPY 3	99F
STIFFLIP AND CO	95F
THUNDERCATS	89F
TOBROUCK	119F
TRIVIAL PURSUIT	175F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	135F

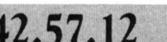
Promotions sur manettes

Manettes Speed King	145 F
Terminator (grenade)	145 F
Manette Pro 5000	145 F
Elite autofire	145 F
Cheetah 125 +	90 F
Cheetah mach 1 +	135 F
Cordon pour branchement 2 manettes (Amstrad)	75 F

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale



Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* *Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

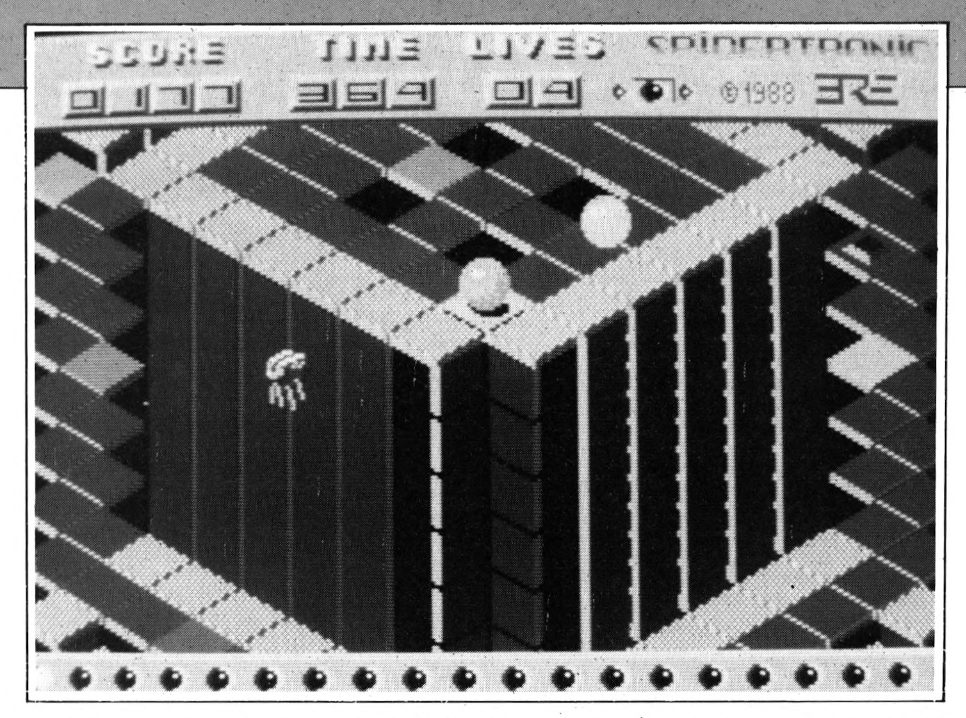
carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature ______

GAME 06/88

Reglement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18F pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 . AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . NINTENDO . ATARI 2600 . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . MSX . C64 . PC 1512 . ATARI-ST



première version sort sur ST dont il faut d'ailleurs récupérer les Roms sous peine de voir son micro « irrémédiablement » mis hors service.

Spidertronic - Ere Sidéral...

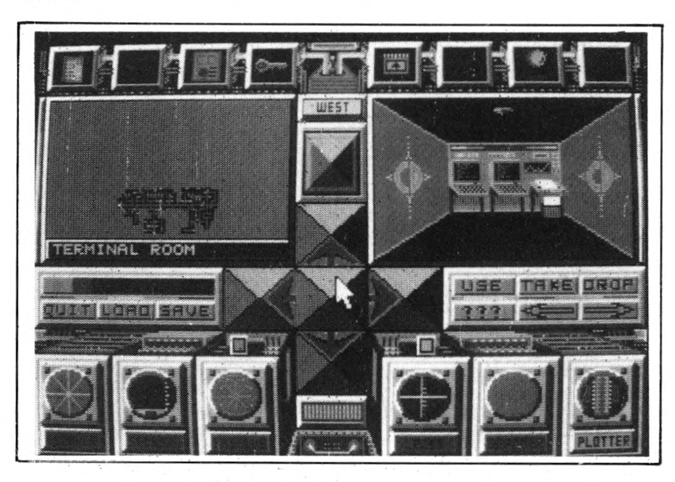
Spidertronic, l'araignée spatiale ne maîtrise plus son univers de toile mécanique. Des balles tueuses apparaissent où on les attend le moins et tentent de barrer la route à notre gentille migale. Heureusement, celle-ci dispose pour les détruire de filets. De toile en toile (10 tableaux) faites vaincre Spidertronic ou éditez de nouveaux tableaux vous-même. ▲

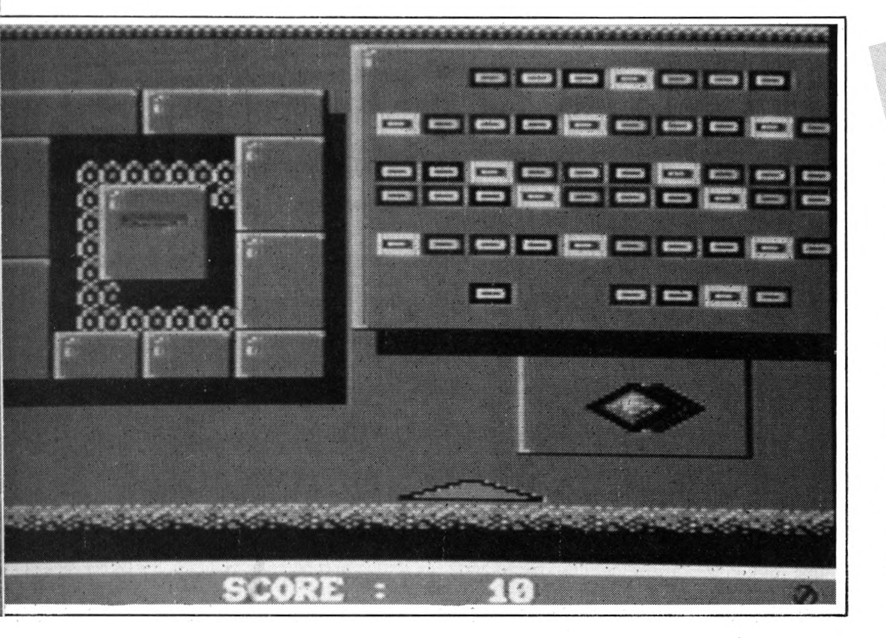
Dream Warrior - Rainbow Art - GO !

Le monde futur ne connaît plus la guerre, enfin presque. Celle-ci est remplacée par la guerre des rêves. Si les victimes n'y perdent plus leur vie, elles y laissent par contre leur esprit (charmant). Le pouvoir mondial est aux mains de la secte des Focus. Les membres de cette secte pénètrent dans les rêves des personnes qui se mettent en travers de leur chemin et leur envoi des démons qui rongent les victimes de l'intérieur. Vous êtes le guerrier des rêves et partez en guerre contre la secte.

Slaygon - Microdes ?

Le Slaygon est le robot le plus sophistiqué jamais construit. Les armements conventionnels n'ont aucun effet sur lui. Contrôlé par un expert surentraîné, il est relié mentalement avec ce dernier. La mission de Slaygon est de détruire à tout prix le laboratoire « Cybordynamic » (rien que ça !). Slaygon possède un gadget bien intéressant. Il peut en effet se rendre invisible à tous les agents de sécurité excepté le commandant de la base. Alors tuez-le en dernier !





Jinks - Rainbow Art - GO !

Belle, mystérieuse et apparemment sous-développée, la planète Atavi a intrigué l'humanité durant des siècles. Pourquoi et comment une chose aussi fascinante peut-elle rester si énigmatique ? C'est ce que vous découvrirez lors de cette unique mission d'exploration à bord de votre sonde de reconnaissance. Moi je sais. Et bien sachez en fait, vous avez toutes les chances de découvrir un monde hostile...

Ninjas en action

Bonne nouvelle pour les amateurs de *Last Ninja*, System 3 prépare pour le mois d'avril *Las Ninja II*. Le Shogun n'est pas mort. Il a traversé le temps et est à New-York dans les années 80. Vous, le ninja, aurez à l'affronter dans les ruelles de la mégopole jusqu'au combat final à Cinatown. Pendant que j'y suis, *Last Ninja I* est en cours de développement sur Amiga. Wwaaouhh ! Je meurs d'impatience de le voir.

Captain

ROLLING THUNDER

namco



Avez-vous ce qu'il faut....
....pour devenir un flic secret RT?

Un Classique pour Machines à Sous de U.S. Gold

U.S. Gold Ltd., (France), Sarl, B.P.3, Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 93427144.

U.S. GOLD

HIT-PARADE

HIT PARADE DES LECTEURS PAR MACHINE (CPC, C64 & ST)

AMSTRAD CPC

1 **GAUNTLET** (US GOLD)
2 **BARBARIAN** (Palace Software)
3 **GRYZOR** (Ocean)
4 **COMBAT SCHOOL** (Ocean)
5 **SUPER SKI** (Microïds)
6 **SIDE ARMS** (GO!)
7 **OXPHAR** (Ere International)
8 **CRAZY CARS** (Titus)
9 **TRANTOR** (GO!)
10 **CALIFORNIA GAMES** (Epyx)

COMMODORE 64



1 **BANGKOK KNIGHT** (System 3)
2 **PLATOON** (Ocean)
3 **GAUNTLET** (US Gold)
4 **ROLLING THUNDER** (Us Gold)
5 **GRYZOR** (Ocean)
6 **THE TRAIN** (Accolade)
7 **COMBAT SCHOOL** (Ocean)
8 **TEST DRIVE** (Accolade)
9 **OUT RUN** (US Gold)
10 **CALIFORNIA GAMES** (Epyx)

ATARI ST



1 **BARBARIAN** (Palace Software)
2 **TAU CETI** (CRL)
3 **CRAZY CARS** (Titus)
4 **XENON** (Melbourne House)
5 **GAUNTLET** (US Gold)
6 **DEFENDER OF THE CROWN** (Mindscape)
7 **TEST DRIVE** (Accolade)
8 **ARKANOID** (Imagine)
9 **DUNGEON MASTER'S** (FTL)
10 **L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD** (Ere International)



TIERCE GAME-MAG
1 - 15 - 73

Gagnez 2 logiciels grâce à votre hit-parade. Game-Mag récompense ce mois-ci le 1er hit-parade arrivé à la rédaction, le 15ème et le 73ème. Ne serons valables que les hit-parades remplis sur le coupon prévu à cet effet.

LES LOGICIELS A GAGNER CE MOIS-CI:

Crazy Cars (Titus)	AM	PC	CPC	ST				
Bivouac (Infogrames)		PC		ST	C64			TO
Blood Valley (Gremlin)........			CPC		C64	SPE		
Crafton & Xunk (Ere Inter.)							MSX	
Elite (Firebird)							MSX	
Les Ripoux (Cobra Soft)								TO
Gryzor (Ocean)..................	AM					SPE		

coupon réponse

HIT-PARADE n°7

Logiciels: **Machines:**

1,.........................,.......................
2,.........................,.......................
3,.........................,.......................

ADRESSE:

Nom: ....
Rue: ....
Ville: ....
CP: .... **Micro:** ....

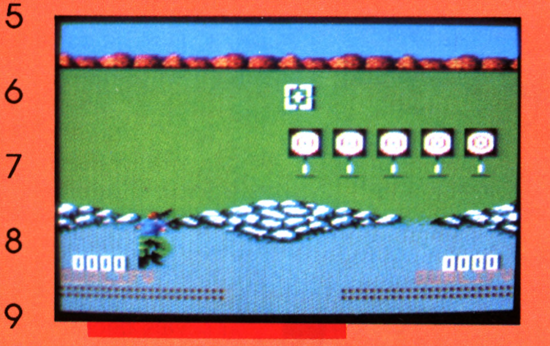
HIT-PARADE

HIT PARADE TOUTES MACHINES CONFONDUES (CPC, C64, MSX, TO, ST, AMIGA, SPECTRUM...).

HIT PARADE DES LECTEURS

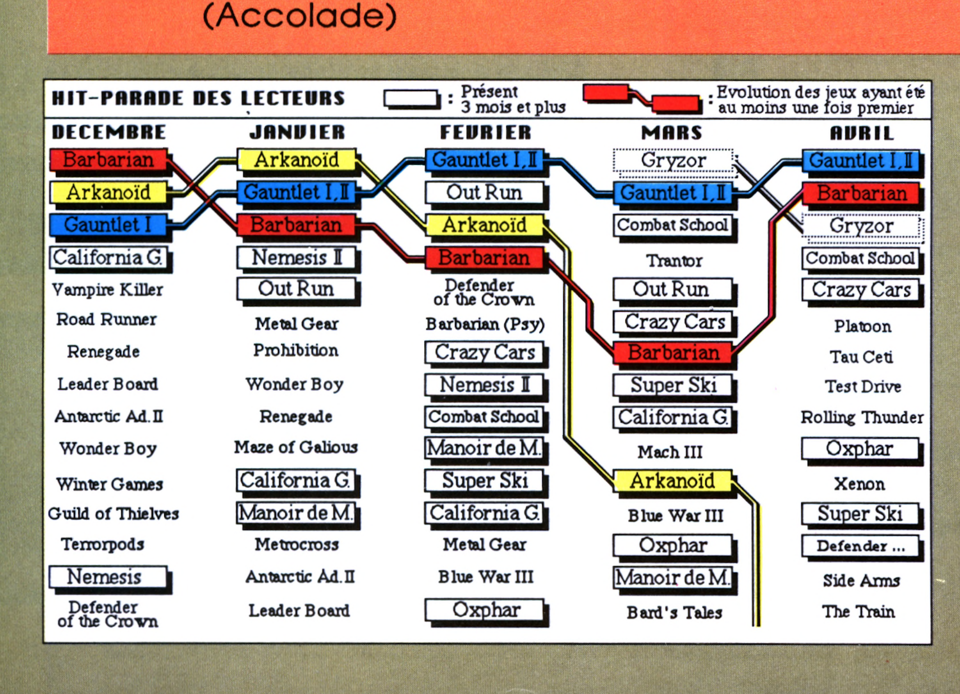
1. **GAUNTLET** (US Gold)
2. **BARBARIAN** (Palace Software)
3. **GRYZOR** (Ocean)
4. **COMBAT SCHOOL** (Ocean)
5. **CRAZY CARS** (Titus)
6. **BANGKOK KNIGHT** (System 3)
7. **PLATOON** (Ocean)
8. **TAU CETI** (CRL)
9. **TEST DRIVE** (Accolade)
10. **ROLLING THUNDER** (US Gold)
11. **XENON** (Melbourne House)
12. **SUPER SKI** (Microïds)
13. **DEFENDER OF THE CROWN** (Mindscape)
14. **SIDE ARMS** (GO!)
15. **THE TRAIN** (Accolade)





HIT PARADE DES REVENDEURS

1. **PLATOON** (Ocean)
2. **COMBAT SCHOOL** (Ocean)
3. **GAUNTLET I, II** (US Gold)
4. **ROLLING THUNDER** (US Gold)
5. **ROAD RUNNER** (US Gold)
6. **SIDE ARMS** (GO!)
7. **ARKANOID I, II** (Imagine)
8. **RASTAN SAGA** (Us Gold)
9. **TRANTOR** (GO!)
10. **CALIFORNIA GAMES** (Epyx)
11. **CRAZY CARS** (Titus)
12. **BARBARIAN** (Palace Software)
13. **LEADER BOARD** (US Gold)
14. **OUT RUN** (Séga - US Gold)
15. **TEST DRIVE** (Accolade)



HIT-PARADE DES LECTEURS

[cadre blanc] : Présent 3 mois et plus — [cadres rouges reliés] : Evolution des jeux ayant été au moins une fois premier

DECEMBRE	JANVIER	FEVRIER	MARS	AVRIL
Barbarian	Arkanoïd	Gauntlet I,II	Gryzor	Gauntlet I,II
Arkanoïd	Gauntlet I,II	Out Run	Gauntlet I,II	Barbarian
Gauntlet I	Barbarian	Arkanoïd	Combat School	Gryzor
California G.	Nemesis II	Barbarian	Trantor	Combat School
Vampire Killer	Out Run	Defender of the Crown	Out Run	Crazy Cars
Road Runner	Metal Gear	Barbarian (Psy)	Crazy Cars	Platoon
Renegade	Prohibition	Crazy Cars	Barbarian	Tau Ceti
Leader Board	Wonder Boy	Nemesis II	Super Ski	Test Drive
Antarctic Ad. II	Renegade	Combat School	California G.	Rolling Thunder
Wonder Boy	Maze of Galious	Manoir de M.	Mach III	Oxphar
Winter Games	California G.	Super Ski	Arkanoïd	Xenon
Guild of Thielves	Manoir de M.	California G.	Blue War III	Super Ski
Terrorpods	Metrocross	Metal Gear	Oxphar	Defender ...
Nemesis	Antarctic Ad. II	Blue War III	Manoir de M.	Side Arms
Defender of the Crown	Leader Board	Oxphar	Bard's Tales	The Train

Classement par attribution de points depuis décembre: 15 pts au 1er, 14 pts au 2ème, ... et 1 pt au 15ème.

Cl	LOGICIELS et EDITEURS	Pts
1	Gauntlet I,II (US Gold)	71
2	Barbarian (Palace Software)	63
3	Arkanoïd (Imagine)	47
4	Out Run (Séga - Us Gold)	36
5	Combat School (Ocean)	32
6	**Crazy Cars (Titus)**	30
7	California Games (Epyx)	28
7	Gryzor (Ocean)	28
9	Némésis I, II (Konami)	22
10	**Super Ski (Microïds)**	17
11	Renégade (Imagine)	16
12	Defender of the Crown (Cinemaware)	15
13	Wonder Boy (Activision)	14
14	Metal Gear (Konami)	13
15	**Morteville Manor (Khyilkor Création)**	12
15	Trantor (GO!)	12
17	Vampire Killer (Konami)	11
18	**Oxphar (Ere International)**	10
18	Barbarian (Psygnosis)	10
18	Road Runner (US Gold)	10
18	Platoon (Ocean)	10
22	**Prohibition (Infogrames)**	9
22	Leader Board (US Gold)	9
22	Antarctic Ad. II (Konami)	9
22	Tau Ceti (CRL)	9

SHOOT THEM UP : TROISIEME PARTIE

CREEZ VOS PROPRES

Déjà le titre est abusif car, dans cet avant-dernier chapitre, il n'est plus question de tir... Y'a du grabuge dans la famille. Stick, Joy et Mouse se disputent. Ils en viennent aux mains. Mouse prend la fuite et Joy la poursuit... Haaa, quelle histoire !

Troisième jeu de la série des *Shoot Them Up*, *Dispute* est une espèce de *Pac Man*, un jeu de labyrinthe. Vous déplacez Mouse avec le joystick et Joy vous court après. Avant qu'il ne vous rattrape, il faut atteindre la sortie de la pièce encombrée. Encore un principe classique que je vais décortiquer pour vous.

Je suis sûr que vous n'avez pas oublié l'initiation du mois dernier. Pour les cancres, je rappelle qu'on avait fait un petit casse-briques en s'appuyant sur la structure d'un jeu de tir, histoire de démontrer que c'est du pareil au même. Je continue ma démonstration et je transforme, là sous vos yeux, le fameux casse-briques en un jeu de labyrinthe... On part du programme Amstrad du mois dernier pour arriver à un programme en ST Basic (si, si, celui de l'Atari ST !)... Faut savoir changer !

Pour adapter ce listing sur votre machine, changez les instructions Gotoxy, Clearw, Fullw, Sound et Color ainsi que les lignes 290 à 330 (voir commentaires).

Première petite formalité

```
10 REM
20 MODE 0:CLS:FOR x=1 TO 19:PRINT "               -
GAMEMAGOIDS-":SOUND 1,x+20,40,1,1:NEXT
30 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 30
40 MODE 1:CLS
50 INK 0,3:INK 4,21
60 RANDOMIZE 352.526
70 DIM mur(5,40)
80 FOR c=1 TO 5 STEP 2:FOR d=1 TO 40
90 mur(c,d)=1:NEXT:NEXT
100 X=20:I=X:J=19
110 ANG=1
120 TEMPS=5
130 point=0
140 GOSUB 380
150 REM
```

1 — On commence par la traditionnelle page de présentation et les initialisations des variables.

```
160 GOSUB 260
170 PEN 1
180 LOCATE 1,1:PRINT "SCORE: ";point
190 IF temps=0 THEN GOTO 230
200 LOCATE 28,1:PRINT "BALLE: ";temps
210 GOTO 160
220 REM
```

2 — Le programme principal : il est très réduit dans *Dispute* car on ne gère ni le temps, ni le nombre de vies. Il n'y a que deux tests sur la variable RES qui indique si Mouse a atteint la sortie (RES = 1) ou si Joy l'a rattrapé (RES = 2).

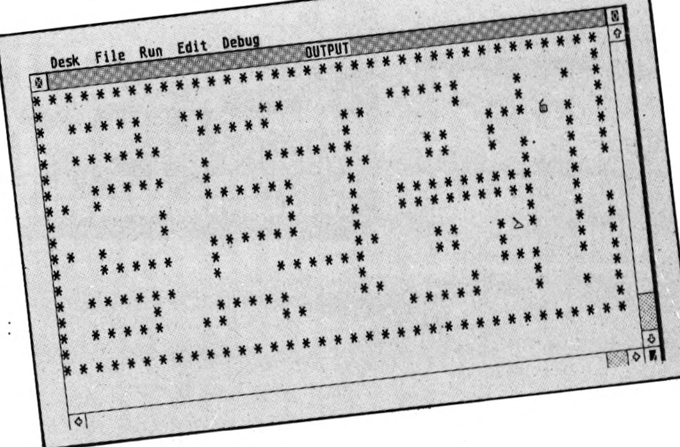
```
230 LOCATE 15,10:PRINT "C'EST FINI!"
240 END
250 REM
```

3 — Ce sont les lignes qui gèrent la fin du jeu. Vous noterez qu'elles sont légèrement améliorées dans *Dispute*...

```
260 a$=INKEY$
270 LOCATE x,20:PRINT "    "
280 IF a$="a" OR a$="A" THEN x=x-2
290 IF a$="z" OR a$="Z" THEN x=x+2
300 IF X<1 THEN X=1
310 IF X>37 THEN X=37
320 PEN 6
330 LOCATE x,20:PRINT CHR$(134);CHR$(131
);CHR$(131);CHR$(137)
340 GOSUB 440
350 a$=""
360 RETURN
370 REM
```

4 — La gestion du personnage principal (vous !) est une partie très importante. Dans le casse-briques, on utilisait les touches du clavier, ici on utilise le joystick. Avant, on vérifiait que l'on n'atteignait pas les bords, maintenant on teste simplement la case correspondante à la position de Mouse dans le tableau TA$, qui contient le labyrinthe. On efface et on affiche Mouse, puis on se branche sur le sous-programme gérant les déplacements de Joy.

JEUX VIDEO



à remplir avant de s'attaquer à la programmation : faire un labyrinthe. C'est bien joli de vouloir taper des lignes de Basic, mais il faudrait définir un peu le jeu. Donc, je prends un petit bout de papier. Je le quadrille aux dimensions de l'écran (le mien fait 19 lignes de 35 caractères) et je dessine le labyrinthe.

Vous pouvez bien entendu le modifier, d'autant plus que celui-ci est assez facile. La partie à modifier est comprise entre les lignes 490 et 660 du listing ST Basic. Bon voilà, on passe à la programmation en utilisant, bien entendu, toujours le même type de structuration.

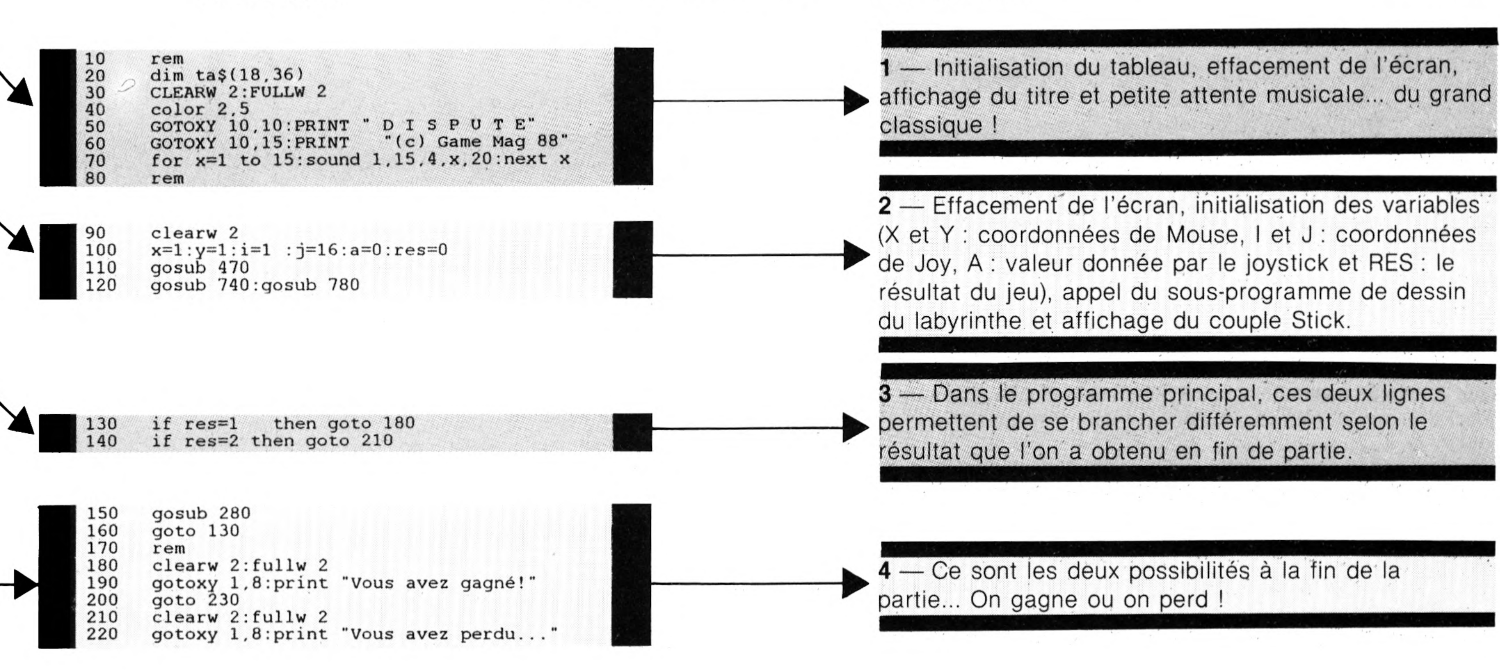
Voilà, ça vous a plu ? Comme d'habitude, je vous engage vivement à améliorer ce programme : en ajoutant des graphismes, en améliorant la bande sonore, en modifiant la présentation, en ajoutant plusieurs poursuivants et plusieurs niveaux (un deuxième labyrinthe lorsqu'on a fini le premier) ou enfin, en programmant d'autres méthodes de déplacement pour les poursuivants (aléatoire, selon un parcours fixe, etc.).

En vous inspirant des programmes des mois précédents, vous pourrez faire tirer Mouse sur ses poursuivants, lui faire prendre des provisions, gérer un chronomètre, plusieurs vies ou un score. Bref, vous voici devenu maître des jeux d'action. Le mois prochain, je vous donnerai quelques trucs pour faire un vrai jeu rapide, beau et intéressant !

Continuez à m'envoyez vos œuvres... Certains râlent parce qu'ils n'arrivent pas à convertir leurs programmes ou parce qu'ils attendent un programme tout fait pour leur machine. Dans la mesure du possible. J'essayerai de contenter tout le monde en proposant des jeux sur une machine différente chaque mois... Et puis, si vous m'envoyez vos listings, ils pourront contribuer à cette lourde tâche (contenter tout le monde !).

A propos, le ST Basic est un drôle de Basic. Changez de Basic que je puisse écrire en GFA Basic...

Doctor BIT



```
10     rem
20     dim ta$(18,36)
30     CLEARW 2:FULLW 2
40     color 2,5
50     GOTOXY 10,10:PRINT " D I S P U T E"
60     GOTOXY 10,15:PRINT   "(c) Game Mag 88"
70     for x=1 to 15:sound 1,15,4,x,20:next x
80     rem
```

1 — Initialisation du tableau, effacement de l'écran, affichage du titre et petite attente musicale... du grand classique !

```
90     clearw 2
100    x=1:y=1:i=1 :j=16:a=0:res=0
110    gosub 470
120    gosub 740:gosub 780
```

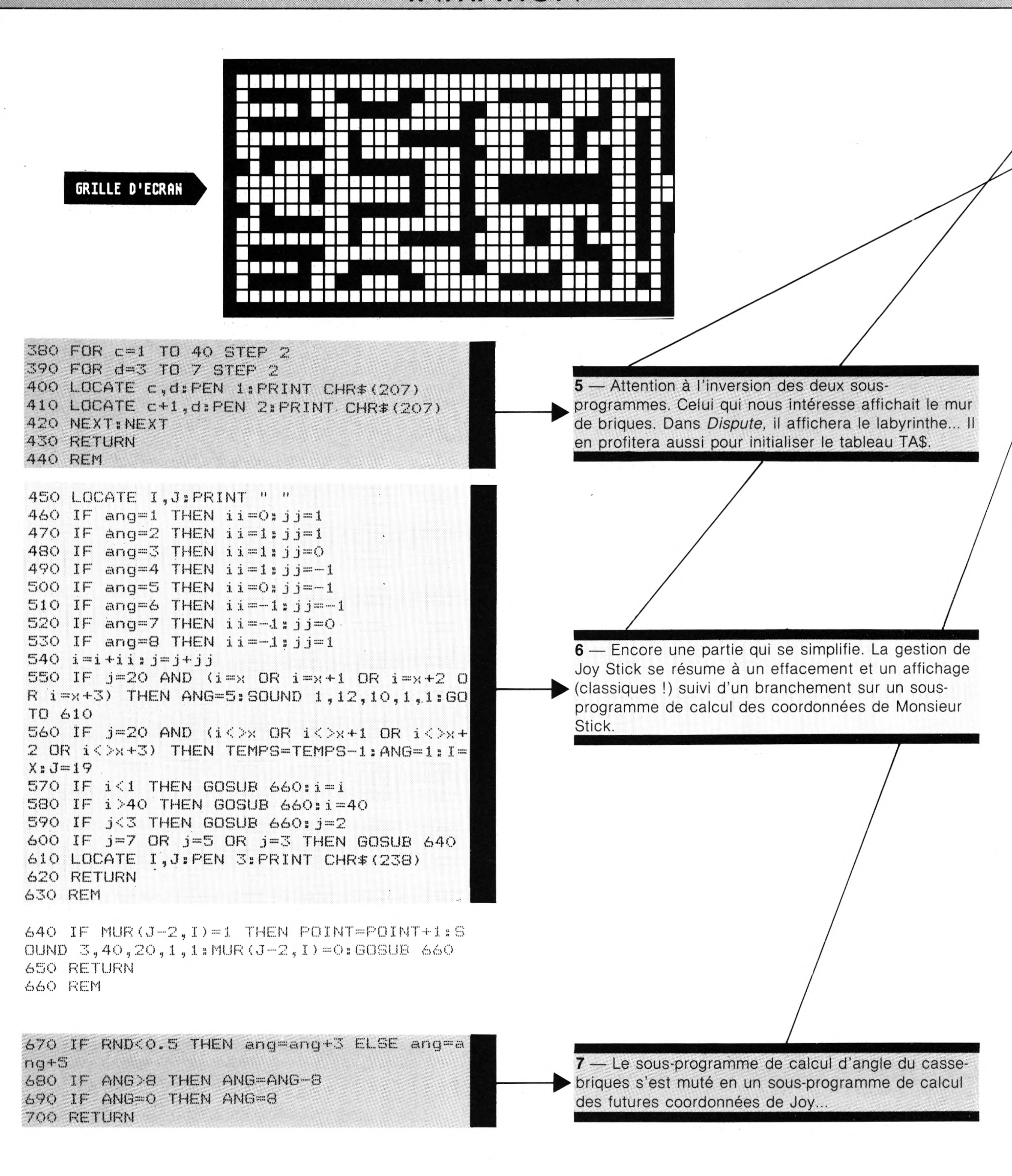
2 — Effacement de l'écran, initialisation des variables (X et Y : coordonnées de Mouse, I et J : coordonnées de Joy, A : valeur donnée par le joystick et RES : le résultat du jeu), appel du sous-programme de dessin du labyrinthe et affichage du couple Stick.

```
130    if res=1   then goto 180
140    if res=2 then goto 210
```

3 — Dans le programme principal, ces deux lignes permettent de se brancher différemment selon le résultat que l'on a obtenu en fin de partie.

```
150    gosub 280
160    goto 130
170    rem
180    clearw 2:fullw 2
190    gotoxy 1,8:print "Vous avez gagné!"
200    goto 230
210    clearw 2:fullw 2
220    gotoxy 1,8:print "Vous avez perdu..."
```

4 — Ce sont les deux possibilités à la fin de la partie... On gagne ou on perd !




```
380 FOR c=1 TO 40 STEP 2
390 FOR d=3 TO 7 STEP 2
400 LOCATE c,d:PEN 1:PRINT CHR$(207)
410 LOCATE c+1,d:PEN 2:PRINT CHR$(207)
420 NEXT:NEXT
430 RETURN
440 REM
```

5 — Attention à l'inversion des deux sous-programmes. Celui qui nous intéresse affichait le mur de briques. Dans *Dispute*, il affichera le labyrinthe... Il en profitera aussi pour initialiser le tableau TA$.

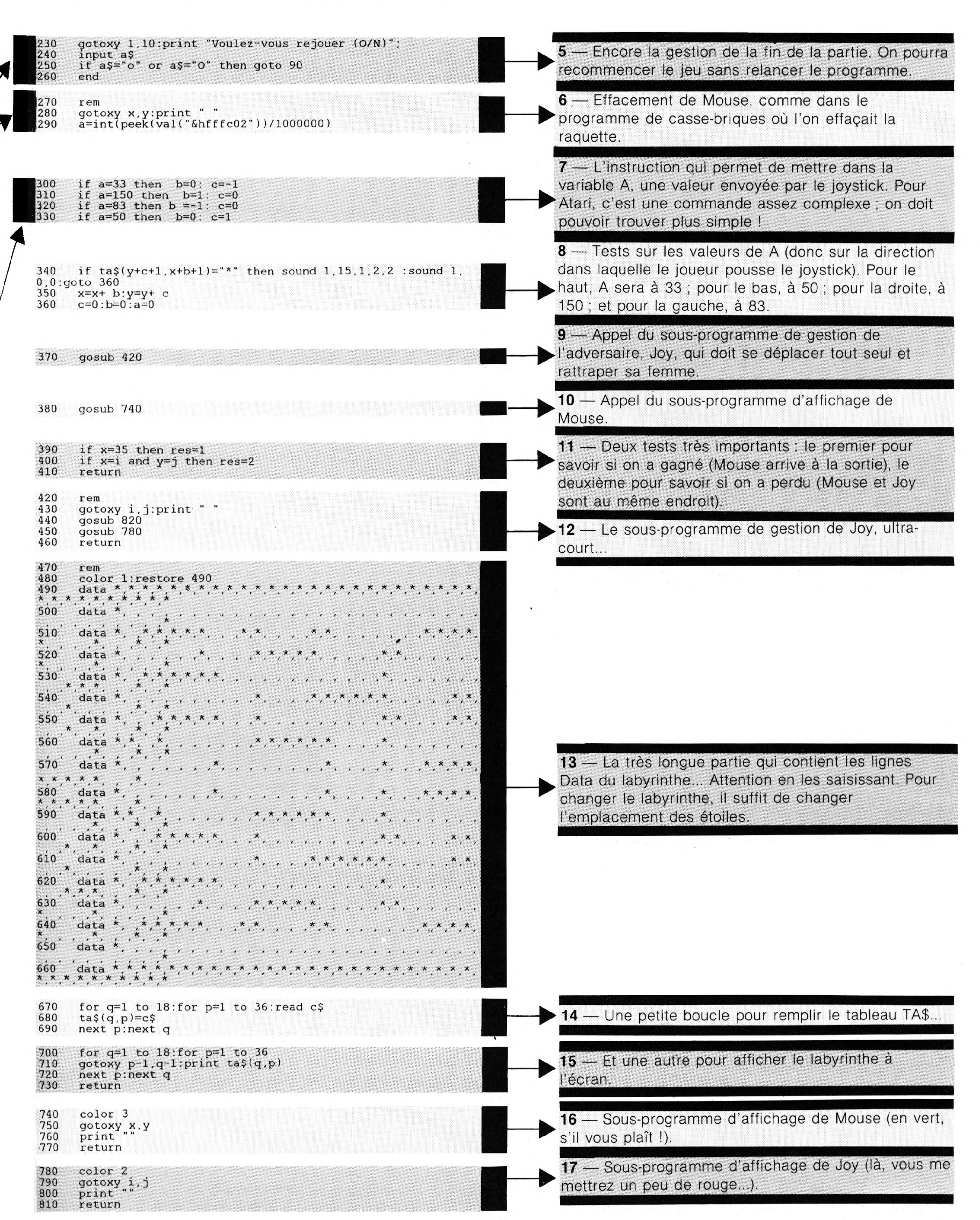
```
450 LOCATE I,J:PRINT " "
460 IF ang=1 THEN ii=0:jj=1
470 IF ang=2 THEN ii=1:jj=1
480 IF ang=3 THEN ii=1:jj=0
490 IF ang=4 THEN ii=1:jj=-1
500 IF ang=5 THEN ii=0:jj=-1
510 IF ang=6 THEN ii=-1:jj=-1
520 IF ang=7 THEN ii=-1:jj=0
530 IF ang=8 THEN ii=-1:jj=1
540 i=i+ii:j=j+jj
550 IF j=20 AND (i=x OR i=x+1 OR i=x+2 O
R i=x+3) THEN ANG=5:SOUND 1,12,10,1,1:GO
TO 610
560 IF j=20 AND (i<>x OR i<>x+1 OR i<>x+
2 OR i<>x+3) THEN TEMPS=TEMPS-1:ANG=1:I=
X:J=19
570 IF i<1 THEN GOSUB 660:i=i
580 IF i>40 THEN GOSUB 660:i=40
590 IF j<3 THEN GOSUB 660:j=2
600 IF j=7 OR j=5 OR j=3 THEN GOSUB 640
610 LOCATE I,J:PEN 3:PRINT CHR$(238)
620 RETURN
630 REM
```

6 — Encore une partie qui se simplifie. La gestion de Joy Stick se résume à un effacement et un affichage (classiques !) suivi d'un branchement sur un sous-programme de calcul des coordonnées de Monsieur Stick.

```
640 IF MUR(J-2,I)=1 THEN POINT=POINT+1:S
OUND 3,40,20,1,1:MUR(J-2,I)=0:GOSUB 660
650 RETURN
660 REM
```

```
670 IF RND<0.5 THEN ang=ang+3 ELSE ang=a
ng+5
680 IF ANG>8 THEN ANG=ANG-8
690 IF ANG=0 THEN ANG=8
700 RETURN
```

7 — Le sous-programme de calcul d'angle du casse-briques s'est muté en un sous-programme de calcul des futures coordonnées de Joy...



```
230    gotoxy 1,10:print "Voulez-vous rejouer (O/N)";
240    input a$
250    if a$="o" or a$="O" then goto 90
260    end
```

5 — Encore la gestion de la fin de la partie. On pourra recommencer le jeu sans relancer le programme.

```
270    rem
280    gotoxy x,y:print " "
290    a=int(peek(val("&hfffc02"))/1000000)
```

6 — Effacement de Mouse, comme dans le programme de casse-briques où l'on effaçait la raquette.

7 — L'instruction qui permet de mettre dans la variable A, une valeur envoyée par le joystick. Pour Atari, c'est une commande assez complexe ; on doit pouvoir trouver plus simple !

```
300    if a=33 then  b=0: c=-1
310    if a=150 then  b=1: c=0
320    if a=83 then b =-1: c=0
330    if a=50 then  b=0: c=1
```

8 — Tests sur les valeurs de A (donc sur la direction dans laquelle le joueur pousse le joystick). Pour le haut, A sera à 33 ; pour le bas, à 50 ; pour la droite, à 150 ; et pour la gauche, à 83.

```
340    if ta$(y+c+1,x+b+1)="*" then sound 1,15,1,2,2 :sound 1,
0,0:goto 360
350    x=x+ b:y=y+ c
360    c=0:b=0:a=0
```

9 — Appel du sous-programme de gestion de l'adversaire, Joy, qui doit se déplacer tout seul et rattraper sa femme.

```
370    gosub 420
```

10 — Appel du sous-programme d'affichage de Mouse.

```
380    gosub 740
```

11 — Deux tests très importants : le premier pour savoir si on a gagné (Mouse arrive à la sortie), le deuxième pour savoir si on a perdu (Mouse et Joy sont au même endroit).

```
390    if x=35 then res=1
400    if x=i and y=j then res=2
410    return
```

12 — Le sous-programme de gestion de Joy, ultra-court...

```
420    rem
430    gotoxy i,j:print " "
440    gosub 820
450    gosub 780
460    return
```

13 — La très longue partie qui contient les lignes Data du labyrinthe... Attention en les saisissant. Pour changer le labyrinthe, il suffit de changer l'emplacement des étoiles.

```
470    rem
480    color 1:restore 490
490    data *,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*
500    data *, , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,*
510    data *, ,*,*,*,*,*, , ,*,*, , , ,*,*, , , , , , ,*,*,*,*,*, , , ,*, , ,*, ,*
520    data *, , , , , ,*, , , ,*,*,*,*,*, , , , ,*,*, , , , , ,*, , , ,*, , , , ,*
530    data *, ,*,*,*,*,*,*, , , , , , , , , , , ,*, , , , , , , , ,*,*,*, , ,*, ,*
540    data *, , , , , , , , , ,*, , , ,*,*,*,*,*,*, , , , ,*,*, , ,*, , , , ,*, ,*
550    data *, , ,*,*,*,*,*, , ,*, , , , , , , , ,*,*, , , ,*,*, , ,*, ,*, , ,*, ,*
560    data *,*, ,*, , , , , , ,*,*,*,*,*,*, , , ,*, , , , , , , , , , ,*, , ,*, ,*
570    data *, , , , , , ,*, , , , , , , ,*, , , ,*, , ,*,*,*,*,*,*,*,*,*, , ,*, , 
580    data *, , , , , , ,*, , , , , , , ,*, , , ,*, , ,*,*,*,*,*,*,*,*,*, , ,*, , 
590    data *,*, ,*, , , , , , ,*,*,*,*,*,*, , , ,*, , , , , , , , , , ,*, , ,*, ,*
600    data *, , ,*,*,*,*,*, , ,*, , , , , , , , ,*,*, , , ,*,*, , ,*, ,*, , ,*, ,*
610    data *, , , , , , , , , ,*, , , ,*,*,*,*,*,*, , , , ,*,*, , ,*, , , , ,*, ,*
620    data *, ,*,*,*,*,*,*, , , , , , , , , , , ,*, , , , , , , , ,*,*,*, , ,*, ,*
630    data *, , , , , ,*, , , ,*,*,*,*,*, , , , ,*,*, , , , , ,*, , , ,*, , , , ,*
640    data *, ,*,*,*,*,*, , ,*,*, , , ,*,*, , , , , , ,*,*,*,*,*, , , ,*, , ,*, ,*
650    data *, , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,*
660    data *,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*
```

14 — Une petite boucle pour remplir le tableau TA$...

```
670    for q=1 to 18:for p=1 to 36:read c$
680    ta$(q,p)=c$
690    next p:next q
```

15 — Et une autre pour afficher le labyrinthe à l'écran.

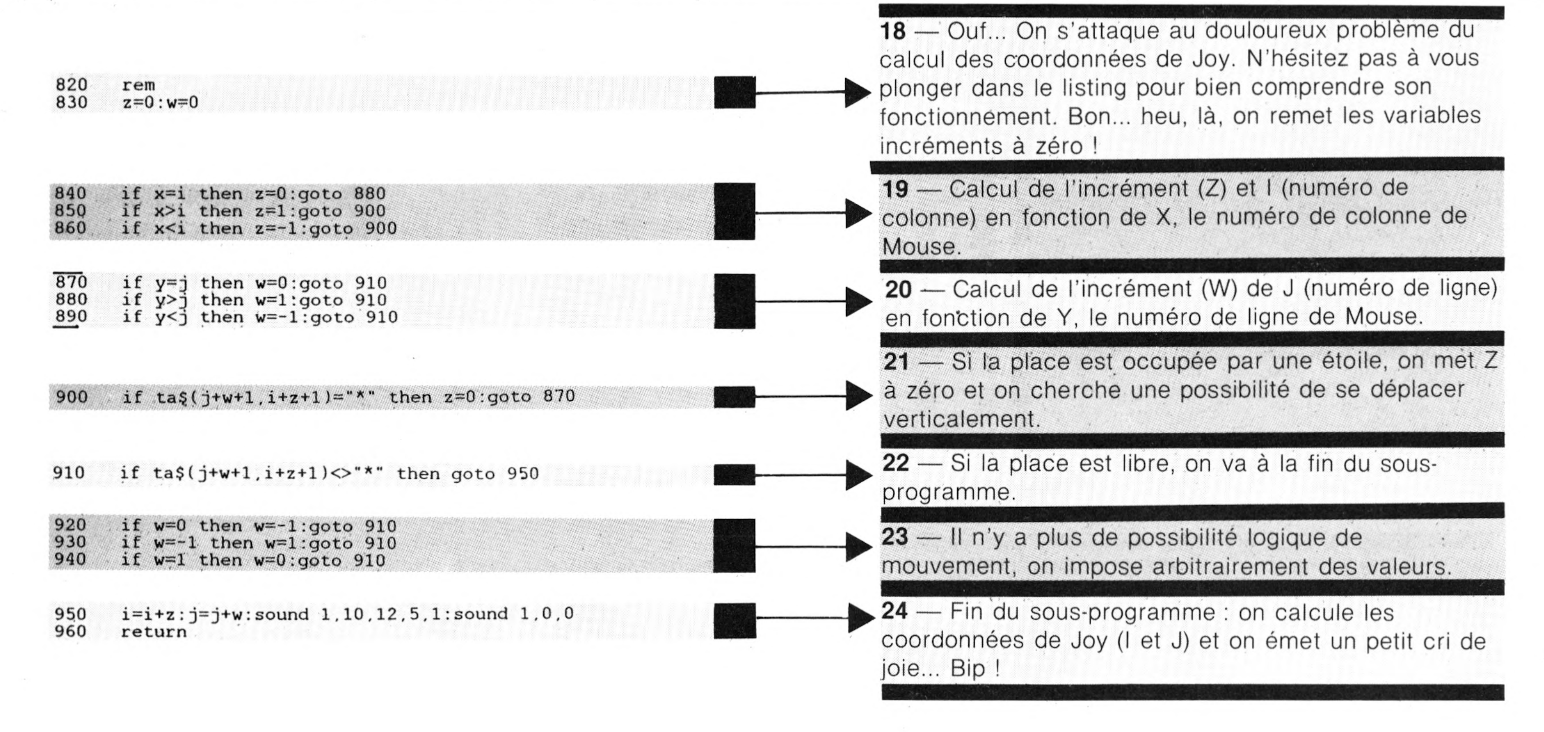
```
700    for q=1 to 18:for p=1 to 36
710    gotoxy p-1,q-1:print ta$(q,p)
720    next p:next q
730    return
```

16 — Sous-programme d'affichage de Mouse (en vert, s'il vous plaît !).

```
740    color 3
750    gotoxy x,y
760    print ""
770    return
```

17 — Sous-programme d'affichage de Joy (là, vous me mettrez un peu de rouge...).

```
780    color 2
790    gotoxy i,j
800    print ""
810    return
```



```
820   rem
830   z=0:w=0
```

18 — Ouf... On s'attaque au douloureux problème du calcul des coordonnées de Joy. N'hésitez pas à vous plonger dans le listing pour bien comprendre son fonctionnement. Bon... heu, là, on remet les variables incréments à zéro !

```
840   if x=i then z=0:goto 880
850   if x>i then z=1:goto 900
860   if x<i then z=-1:goto 900
```

19 — Calcul de l'incrément (Z) et I (numéro de colonne) en fonction de X, le numéro de colonne de Mouse.

```
870   if y=j then w=0:goto 910
880   if y>j then w=1:goto 910
890   if y<j then w=-1:goto 910
```

20 — Calcul de l'incrément (W) de J (numéro de ligne) en fonction de Y, le numéro de ligne de Mouse.

```
900   if ta$(j+w+1,i+z+1)="*" then z=0:goto 870
```

21 — Si la place est occupée par une étoile, on met Z à zéro et on cherche une possibilité de se déplacer verticalement.

```
910   if ta$(j+w+1,i+z+1)<>"*" then goto 950
```

22 — Si la place est libre, on va à la fin du sous-programme.

```
920   if w=0 then w=-1:goto 910
930   if w=-1 then w=1:goto 910
940   if w=1 then w=0:goto 910
```

23 — Il n'y a plus de possibilité logique de mouvement, on impose arbitrairement des valeurs.

```
950   i=i+z:j=j+w:sound 1,10,12,5,1:sound 1,0,0
960   return
```

24 — Fin du sous-programme : on calcule les coordonnées de Joy (I et J) et on émet un petit cri de joie... Bip !

LE BEST DU MOIS SUR MSX

Plusieurs dizaine d'adaptations du Shoot Them Up sont arrivées à la rédaction. Je n'ai pas eu le temps de toutes les tester ce mois-ci (mais, ça sera fait le mois prochain !). Pourtant, voici un de vos programmes... Chose promise chose due !

Christophe Collot a réécrit *Shoot Them Up* sur son MSX 2.
Il avait ajouté une musique de Jean-Claude Paulin (notre Popol à tous !) et des supers graphismes (pour le fond) qu'il avait faits avec un utilitaire.
Malheureusement, j'ai été obligé d'enlever les deux parce qu'il n'y a rien de listable là-dedans.
Pas grave, le programme de Christophe reste très bien et ses sprites sont toujours aussi marrants....

```
1 REM SHOOT THEM UP
2 REM PROGRAMME PRINCIPAL
3 CLEAR 5000
4 CLS
5 SCREEN8,2:COLOR7,0,0
6 GOSUB 68
7 GOSUB 37
8 X=40
9 SC=0
10 Z=1:A=0
11 TIR=0:N=4
12 CLOSE#1
13 OPEN"GRP:" AS#1
14 COLOR SPRITE$(1)=CHR$(0)+CHR$(15)+
CHR$(15)+CHR$(14)+CHR$(14)+CHR$(13)+C
HR$(13)+CHR$(0)+CHR$(12)+CHR$(13)+CHR
$(14)+CHR$(14)+CHR$(15)+CHR$(13)+CHR$
(12)
15 COLOR SPRITE$(4)=CHR$(0)+CHR$(14)+
CHR$(14)+CHR$(15)+CHR$(15)+CHR$(12)+C
HR$(12)+CHR$(0)+CHR$(13)+CHR$(14)+CHR
$(12)+CHR$(15)+CHR$(15)+CHR$(12)+CHR$
(14)
16 COLOR SPRITE$(2)=CHR$(0)+CHR$(15)+
CHR$(15)+CHR$(15)+CHR$(14)+CHR$(14)+C
HR$(13)+CHR$(12)+CHR$(13)+CHR$(13)+CH
R$(14)+CHR$(14)+CHR$(15)+CHR$(15)+CHR
$(13)
17 REM DEPLACEMENT CANON
18 PUT SPRITE 0,(X,175),11,0:PUT SPRI
TE 1,(X,175),,1
19 COLOR=(12,6,5,3):COLOR=(13,6,5,4):
COLOR=(14,6,5,5):COLOR=(15,6,5,6)
20 PRESET(205,135):PRINT#1,"SCORE":PR
ESET(205,144):PRINT#1,SC
21 IFSTICK(1)=3THENX=X+8
22 IFSTICK(1)=7THENX=X-8
23 IFSTRIG(1)=-1THENI=X:J=159:TIR=1:S
OUND13,13:SOUND1,0:SOUND7,254:SOUND8,
15:FORG=255TO1STEP-12:SOUND0,G:NEXTG
24 IF TIR=1 THENGOSUB33
25 IFX>174THENX=0
26 IFX<0THENX=174
27 PUT SPRITE 0,(X,175),11,0:PUT SPRI
TE 1,(X,175),,1
28 'CIBLE
29 PUTSPRITE4,(Z,A),,2:PUTSPRITE5,(Z,
A),,3:Z=Z+N
30 IF Z>174 THENZ=0:A=A+8
31 IF A>60 THEN A=0
32 GOTO 20
33 PUT SPRITE2,(I,J),,4:J=J-8
34 IF J<2 THEN J=159:I=X
35 IF(J>(A-1)ANDJ<(A+17))AND(I>(Z-1)A
NDI<(Z+17))THENSC=SC+50:N=N+3:A=0:Z=1
:TIR=0
36 RETURN
37 REM SPRITES
38 S$=CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(1)+CHR$(2)
+CHR$(3)+CHR$(2)+CHR$(2)+CHR$(3)
39 T$=CHR$(38)+CHR$(42)+CHR$(42)+CHR$
(50)+CHR$(34)+CHR$(34)+CHR$(62)+CHR$(
33)
40 U$=CHR$(128)+CHR$(64)+CHR$(64)+CHR
$(160)+CHR$(96)+CHR$(32)+CHR$(32)+CHR
$(224)
41 V$=CHR$(50)+CHR$(42)+CHR$(170)+CHR
$(166)+CHR$(162)+CHR$(162)+CHR$(62)+C
HR$(194)
42 SPRITE$(0)=S$+T$+U$+V$
43 S$=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)
+CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(1)+CHR$(0)
44 T$=CHR$(1)+CHR$(5)+CHR$(13)+CHR$(1
3)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(1)+CHR$(0)
45 U$=CHR$(0)+CHR$(128)+CHR$(128)+CHR
$(0)+CHR$(128)+CHR$(192)+CHR$(192)+CH
R$(0)
46 V$=CHR$(192)+CHR$(208)+CHR$(216)+C
HR$(216)+CHR$(220)+CHR$(220)+CHR$(192
)+CHR$(0)
47 SPRITE$(1)=S$+T$+U$+V$
48 COLOR SPRITE$(1)=CHR$(0)+CHR$(15)+
CHR$(15)+CHR$(14)+CHR$(15)+CHR$(13)+C
HR$(13)+CHR$(0)+CHR$(12)+CHR$(13)+CHR
$(14)+CHR$(14)+CHR$(15)+CHR$(13)+CHR$
(12)
49 COLOR=(12,6,5,3):COLOR=(13,6,5,4):
COLOR=(14,6,5,5):COLOR=(15,6,5,6)
50 S$=CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(14)+CHR$(5
3)+CHR$(74)+CHR$(149)+CHR$(116)+CHR$(
15)
51 T$=CHR$(15)+CHR$(50)+CHR$(69)+CHR$
(130)+CHR$(64)+CHR$(48)+CHR$(14)+CHR$
(0)
52 U$=CHR$(0)+CHR$(128)+CHR$(112)+CHR
$(172)+CHR$(82)+CHR$(169)+CHR$(46)+CH
R$(240)
53 V$=CHR$(240)+CHR$(76)+CHR$(162)+CH
R$(65)+CHR$(2)+CHR$(12)+CHR$(112)+CHR
$(0)
54 SPRITE$(2)=S$+T$+U$+V$
55 S$=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(1)+CHR$(10
)+CHR$(53)+CHR$(106)+CHR$(11)+CHR$(0)
56 T$=CHR$(0)+CHR$(2)+CHR$(9)+CHR$(34
)+CHR$(65)+CHR$(32)+CHR$(24)+CHR$(6)+
CHR$(0)
57 U$=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(128)+CHR$(
80)+CHR$(72)+CHR$(86)+CHR$(208)+CHR$(
0)
58 V$=CHR$(0)+CHR$(184)+CHR$(68)+CHR$
(130)+CHR$(4)+CHR$(24)+CHR$(96)+CHR$(
0)
59 SPRITE$(3)=S$+T$+U$+V$
60 S$=CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(1)
+CHR$(1)+CHR$(1)+CHR$(1)+CHR$(3)
61 T$=CHR$(7)+CHR$(6)+CHR$(13)+CHR$(7
)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)
62 U$=CHR$(128)+CHR$(128)+CHR$(128)+C
HR$(192)+CHR$(192)+CHR$(192)+CHR$(192
)+CHR$(96)
63 V$=CHR$(112)+CHR$(176)+CHR$(216)+C
HR$(112)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$(0)+CHR$
(0)
64 SPRITE$(4)=S$+T$+U$+V$
65 RETURN
66 REM FIN
67 GOTO 67
68 REM PRESENTATION
69 OPEN "GRP:"AS#1
70 PRESET(5,140):COLOR15:PRINT#1,"G";
:COLOR24:PRINT#1,"A";:COLOR224:PRINT#
1,"M";:COLOR220:PRINT#1,"E":PRESET(7,
150):COLOR125:PRINT#1,"MAG"
71 COLOR88:PRESET(95,200):PRINT#1,"I
N V A D E R"
72 COLOR 239:PRESET(0,200):PRINT#1,"(
c) 1988"
73 CLOSE#1
74 SOUND1,1:SOUND3,1:SOUND5,0
75 RETURN
```

ALORS, C'ETAIT COMMENT LE JAPON ?

Cette question, si l'on ne me l'a pas posée vingt fois en deux heures, on ne me l'a pas posée une seule fois ! Evidemment, quand on a la chance d'avoir été se promener au pays du Soleil Levant, on attire à soi les interrogations, voire les convoitises (n'est-ce pas Septh ?). Alors, comment c'était ?

Je pourrais vous dire des tas de bêtises : ils ont tous les yeux bridés, on n'arrête pas de manger du riz, etc. Ce genre de choses. Mais vous n'êtes pas assez idiots pour que je vous raconte de telles sottises !
Je pourrais vous parler des jardins zen, du métro de Tokyo, du Pavillon d'or de Kyoto et du Shabu-Shabu. Mais ça, je le réserve à ma Maman, mes copains et Tante Marie-Thé.
Je pourrais aussi disserter sur le bouddhisme, Nagasaki et Hiroshima, le « miracle japonais » et l'époque Shoguns. Mais je ne suis pas encore assez pédante pour prétendre avoir un point de vue sur tout cela en dix jours de voyage.
Alors je vous dirais trois mots sur ce que j'ai vu en jeux d'arcade, en gadgets électroniques ou en micro-informatique. Trois mots parce qu'il vaut mieux laisser du papier pour regarder les photos, mais trois mots également parce que (toujours la même raison) en dix jours, il est impossible de faire « une analyse exhaustive du marché ».

Les salles de jeux

Les salles de jeux ou encore « le plaisir des yeux », « le paradis des joueurs ». Ah oui, hein, désolée pour tous les amis des salles de jeux parisiennes et de province, mais celles du Japon les dépassent largement. Au niveau de l'ambiance : point de risques ici que votre maman vous refuse 50 F. pour ce lieu mal-famé. D'abord parce qu'elle peut tout-à-fait vous y accompagner avec votre petite sœur !
En effet au Japon, tout le monde joue. Du cadre distingué en costume trois-pièces aux adolescents sortis du « bahut » en passant par le retraité, le couple d'amoureux et la mère de famille avec son p'tit loup de cinq ans. (Les grand'mères préfèrent le



Le Japon ancien revu et corrigé par l'économie capitaliste : sur ce porche d'entrée d'un temple bouddhiste, les « fidèles » collent les auto-collants de la société où ils travaillent. Bouddha s'intéresse alors à ladite société, la comble de réussite financière... et le salarié en profite sous forme de primes.

Patchinko, jeu électronique de hasard où des petites billes de métal vous font gagner ou perdre des fortunes).

Et que dire du niveau des jeux d'arcade eux-mêmes !!! Vous avez déjà vu, vous, des machines d'arcade avec le jeu sur

trois écrans parfaitement synchronisés ? Vous avez déjà vu ces petites tables devant lesquelles on s'assoie pour jouer tout en sirotant son chocolat chaud et/ou un Bloody Mary ? Des jeux de courses de chevaux longs de deux mètres ; sans compter Thunder Blade dans lequel il suffit de mettre 4,50 F pour avoir trois chances ? Et bien voilà, nous, nous avons eu la chance de voir tout cela et d'y jouer. Il n'y a qu'une chose à dire : quand est-ce que ce genre de salles arrivent en France ?

Dans les boutiques micro

A Tokyo, si vous êtes un mordu de micro ou de gadgets électroniques il y a un nom à retenir : Akihabara. C'est celui du quartier « magique » où vous allez dénicher le plus petit traitement de texte du monde, *PC Word Plus* (qui ne sert en fait qu'à se faire sa carte de visite soi-même ou à imprimer rapidement une phrase au bas d'un document) ; les seules machines d'électroménager qui vous font votre pain en quelques heures (il y en a sept, je précise ceci pour mon confrère et ami J.M. Blottière !) ; de toutes petites TV et des milliers de caméras.

Et puis, et puis.. des micros. Apparemment, le marché japonais semble s'être simplifié à l'extrême ; d'un côté les utilisateurs professionnels avec des PC, des PC et encore des PC (Nec et Fujitsu sont les plus vendus) ; de l'autre, les « Famicom » abréviation de « family computer », alias consoles de jeux. Les MSX



Electronic Arts, le seul éditeur connu de ce côté-ci du globe, retrouvé là-bas.



Le marché MSX : les softs, les drive 5'' 1/4 et un joystick.

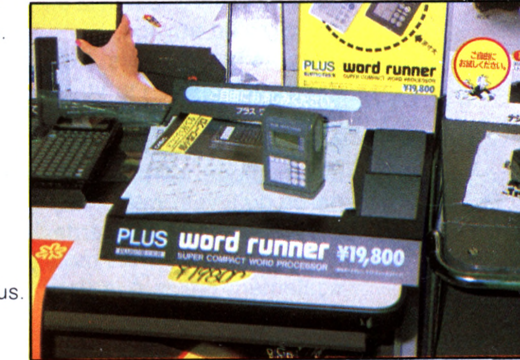




Le professionnel vendu comme des légumes au marché du coin. Panneau avec liste des programmes .

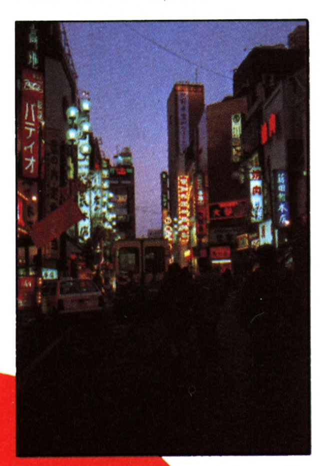


Akihabara, les boutiques micro à côté des petites fleurs de bienvenue des acheteurs.



Le PC Word Plus.


Pour faire son pain.

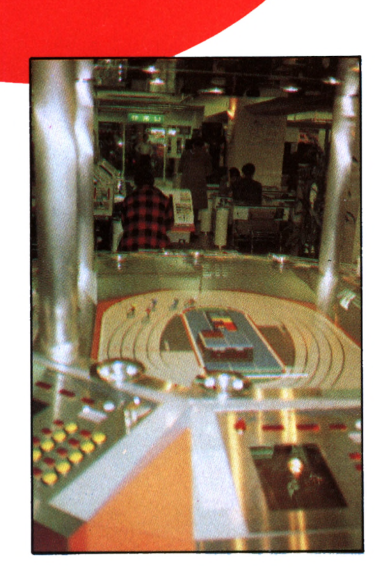

Une rue pleine de salles de jeux.



Un empire de patchinko sur deux étages.







sont toujours là, en bonne place dans les magasins, mais leurs ventes sont en nette régression, selon les vendeurs eux-mêmes. Les autres 8 bits si plébiscités chez nous n'existent pas au Japon.

Simplification logique et extrême : si vous ne vous servez d'un ordinateur que pour jouer, une console suffit, inutile d'avoir un clavier pour se donner l'illusion que l'on va travailler. Par contre si vous souhaitez travailler, rien de mieux qu'un PC ! (Enfin, moi je préfère le Macintosh et de très loin, mais bon, hein, chacun ses goûts...).

Pour ce qui est des consoles, la plus vendue est la Nintendo (attention, la Nintendo japonaise est bien différente de sa sœur européenne : beaucoup plus petite, enveloppe en plastique et coût aux alentours de 500 F), vient ensuite la Sega et depuis décembre 1987 une nouvelle outsider, la PC Engine de Nec. (Pour le moment il n'est pas question de l'importer en Europe). Et toujours selon les dires des vendeurs, les acheteurs viennent souvent avec leurs parents puisque, dès 4 ans, on se dote d'un « Famicom ». Pour terminer, et si cela peut vous rassurer, les petits Japonais paient les jeux sur consoles aussi chers que les petits Français !

Mais cela ne les a pas empêché de créer un mini-scandale de société le jour de la sortie du jeu « Dragon Quest III » : ce jour-là en effet, les écoles se sont vidées au profit des boutiques de micro.

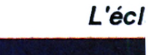
Tout le monde en a parlé, à commencer par les journaux. Quelques jours plus tard, ceux-ci se faisaient l'écho des vœux du ministère de l'Education : que les éditeurs de jeux pensent à sortir leurs nouveautés en magasin les jours de congés scolaires !

Mireille Massonnet

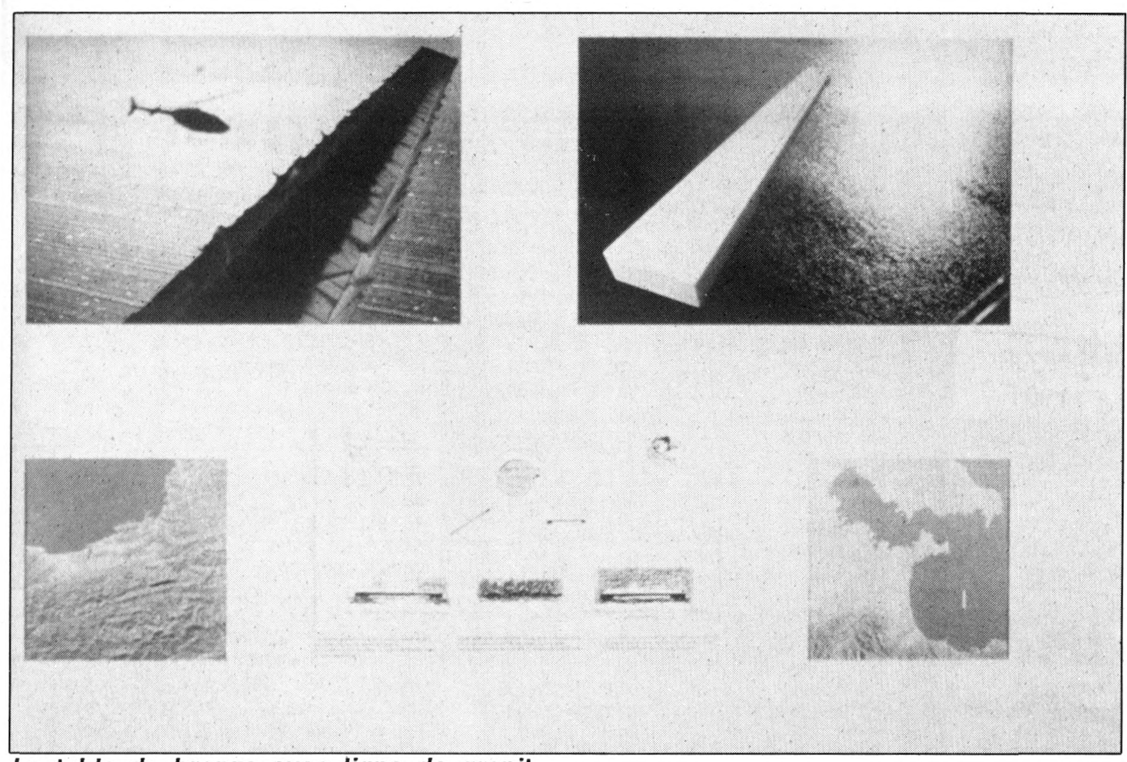
JAPON : MACRO-PROJETS ET

TROISIEME MILLENAIRE : DES PROJETS FOUS POUR LE JAPON

Après avoir offert la statue de la Liberté aux Américains, la France s'apprête à récidiver en offrant au Japon le monument destiné à célébrer le troisième millénaire. Parmi les projets en concours, une jetée en granit recouverte de bronze, une géode géante à demi-immergée, reliée au monde entier par télématique, des miroirs géants gérés par ordinateur etc. Dans ces projets l'informatique et le minitel jouent un rôle de premier plan.

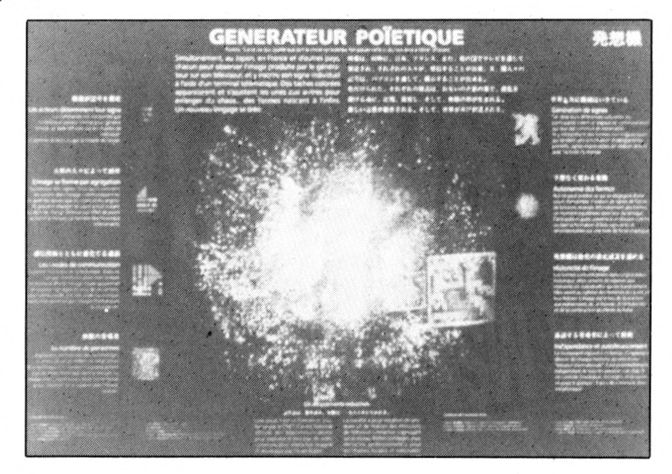

L'écl

MICRO-ORDINATEURS



La table de bronze avec ligne de granit

Créer un monument grandiose pour célébrer le troisième millénaire, tel pourrait être le résumé du projet « le Symbole France-Japon ». Le concours lancé en 1987 a vu sept projets sélectionnés, tous les plus impressionnants, plus fous les uns que les autres. Le lauréat définitif verra son projet offert au Japon en 1989, à l'occasion du bicentenaire de la Révolution française. En attendant, les architectes retaillent leurs crayons, vernissent leurs maquettes, et affutent leurs idées en les testant sur ordinateurs, dans l'espoir de faire un peu plus beau, un peu plus grand, bref, un peu plus « troisième millénaire ». Et pendant ce temps, au Japon, on continue à construire des îles artificielles, des ponts géants, bref à travailler d'arrache-pied sur le site de Kobé, dans la baie d'Osaka, où le projet français sera implanté.



Le monument choisi sera situé sur une île artificielle, et devra intégrer dans son architecture des éléments permettant une utilisation effective des technologies de communication : liaisons satellites internationales, écrans géants permettant d'afficher des images de synthèse produites sur place en temps réel, ou des images vidéographiques transmises par satellite, etc. Le coût prévisionnel de l'opération est de 120 milliards de centimes. Le monument aura une hauteur comprise entre 100 et 300 m (Pour mémoire, 327 m pour la Tour Eiffel).

Site de l'édification du projet retenu

Le Japon doit relever de multiples défis. Cent vingt millions d'habitants vivent sur un archipel trop petit, où le prix du mètre carré fait paraître ridicule le quintal de truffes du Périgord. Déjà, il devient plus rentable de créer de gigantesques îles artificielles que d'acheter du terrain à Tokyo ou à Osaka, là où sera implanté le projet. Par ailleurs, le Japon, connaissant de temps en temps de gigantesques raz de marée, les îles artificielles flottantes apporteraient-elles une solution pour l'avenir ? De toute façon, les Japonais sont très contents de conquérir un peu d'espace vital sur la mer.

Tunnels sous-marins et ponts géants

La construction de ces îles est fortement encouragée par l'Etat. Elles sont reliées au reste de la ville d'Osaka par un réseau d'autoroutes, de ponts suspendus, et de gigantesques tunnels sous-marins qui, contrairement au tunnel sous la Manche, ont le mérite d'exister déjà. Bref, les Japonais font les choses en grand. Les piles du pont du détroit d'Akashi, reliant l'île d'Awaji à Kobé, et actuellement en cours de

TOUS LES LOGICIELS
DES JEUX ET DES APPLICA

LES LOGICIELS FIREBIRD SILVER :
DES JEUX-MICRO POUR TOUS,
DES NOUVEAUTES POUR TOUS,
DES PRIX POUR TOUS !

1 JEU EN CASSETTE POUR VOTRE AMSTRAD OU VOTRE COMMODORE A 29,90 F

2 JEUX EN DISQUETTE POUR VOTRE AMSTRAD A 79,90 F

DE NOMBREUX TITRES DISPONIBLES

AMSTRAD CPC

ACROJET	C/D	99/149 F
ALBUM EPYX	C/D	135/220 F
ALBUM 4 AS DIGITAL	C/D	135/199 F
AQUANAUTE	C/D	119/159 F
ATOMIK	C/D	119/159 F
BARBARIAN	C/D	99/129 F
BIVOUAC	C/D	140/190 F
BOB MORANE CHEVALERIE	C/D	249/249 F
BOB MORANE SC. FICTION	C/D	249/249 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/149 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
CHAMPION SHIP SPRINT	C/D	99/159 F
COFFRET CADEAU FIL N°1	C/D	145/195 F
COMBAT SCHOOL	C/D	99/159 F
CRASH GARRET	D	220 F
ERE HITS N°2	C/D	150/230 F
ERE HITS N°3	C/D	150/230 F
FIRESCAPE	C/D	99/149 F
FLASHPOINT	C/D	95/149 F
FREDDY HARDEST	C/D	95/159 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	99/149 F
FLYING SHARK	C/D	89/149 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F
GRYSOR	C/D	99/159 F
IMAGINE'S ARCADE HITS	C/D	119/199 F
LAST NINJA	C/D	99/145 F
LEGENDE	D	149 F
LES DIEUX DE LA MER	C/D	140/190 F
LES EXCLUSIFS N°1	C/D	119/159 F
LES HITS DE L'AVENTURE	D	250 F
LES RIPOUX	C/D	140/190 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
MALLETTE JEU FIL N°1	C/D	195/245 F
MALLETTE JEU FIL N°2	C/D	149/195 F
MARQUE JAUNE	C/D	290/290 F
OCEAN ALL STAR HITS 2	C/D	119/179 F
OUT RUN	C/D	109/159 F
PLATOON	C/D	109/159 F
PREDATOR	C/D	99/149 F
PROHIBITION	C/D	120/190 F
QUARTET	C/D	149/149 F
RAMPAGE	C/D	99/159 F
RASTAN	C/D	99/159 F
RENEGADE	C/D	95/159 F
ROAD RUNNER	C/D	99/149 F
ROLLING THUNDER	C/D	109/159 F
RYGAR	C/D	109/159 F
SALOMONS KEY	C/D	99/159 F
SCRABBLE	C/D	195/245 F
SIDE ARMS	C/D	99/159 F
SKAAL	C/D	145/195 F
SPORTS PACK	C/D	199/299 F
SUPER HANG ON	C/D	99/149 F
SUPERSPRINT	C/D	99/149 F
SURVIVOR	C/D	99/149 F
TANK	C/D	95/149 F
TEXTOMAT	D	450 F
TURBO PASCAL	D	795 F
WESTERN GAME	C/D	120/190 F
WONDER BOY	C/D	99/149 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

APPLE II

CONFLICT IN VIETNAM	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
MICRO-SCRABLE	D	245 F
PIRATES	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SOLO FLIGHT	D	199 F

ATARI ST

ALBUM EPYX	D	290 F
ARKANOID	D	149 F
ARTIST	D	495 F
BARBARIAN	D	159 F
BECKER TEXTE	D	750 F
BIVOUAC	D	190 F
BLACK LAMP	D	199 F
BLUE WAR	D	295 F
BOB MORANE CHEVALERIE	D	249 F
BOB MORANE JUNGLE	D	249 F
BOB MORANE SC. FICTION	D	249 F
BOBO	D	190 F
BUBBLE BOBBLE	D	189 F
CALCOMAT PLUS	D	750 F
CAPTAIN BLOOD	D	315 F
CARRIER COMMAND	D	249 F
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
DIEUX DE LA MER	D	195 F
DRIVER ATARI LASER	D	195 F
ENDURO RACER	D	249 F
ERE HITS ATARI	D	249 F
FLEET STREET PUBLISHER	D	990 F
F15 STRIKE EAGLE	D	249 F
GAUNTLET	D	249 F
GFA BASIC	D	495 F
GFA COMPILATEUR ST	D	495 F
GFA VECTOR	D	495 F
GUNSHIP	D	249 F
JINXTER	D	249 F
L'ANGE DE CRISTAL	D	250 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	D	245 F
LES RIPOUX	D	190 F
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
METRO CROSS	D	249 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
PACK 520 ST MICRO-APPLICATION	D	590 F
PACK 1040 ST MICRO-APPLICATION	D	1 850 F
PASSAGERS DU VENT 2	D	290 F
PREDATOR	D	199 F
PROFIMAT	D	495 F
RAMPAGE	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SLAP FLIGHT	D	195 F

75001 PARIS 31. bd de Sébastopol T:42 33 74 45
75005 PARIS 97. rue Monge T:45 35 00 13
75007 PARIS 28. avenue de la Motte Piquet T:47 05 30 00
75010 PARIS 1. place Stalingrad T:42 09 41 19
75011 PARIS 31. avenue de la République T:43 57 92 91
75013 PARIS Centre Commercial Masséna T:45 83 48 92
75014 PARIS 88. avenue du Maine T:43 21 94 30
75014 PARIS 45. avenue du Général Leclerc T:43 27 79 11
75015 PARIS 332. rue Lecourbe T:45 57 89 39
75017 PARIS 46. avenue de la Grande Armée T:45 74 59 74
75019 PARIS 211. rue de Belleville T:46 07 25 97
91000 EVRY Centre Commercial Evry II T:60 77 39 59
91700 Ste GENEVIEVE des Bois 96. Rte de Corbeil T:60 16 28 50
92600 ASNIERES 96. rue des Bourguignons T:47 93 90 45
92120 BOULOGNE 96. bd Jean Jaurès T:46 05 59 04
92000 NANTERRE 186. av. G. Clemenceau T:45 06 49 49
92200 NEUILLY 110. av. Charles de Gaulle T:47 47 23 30
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T:48 29 11 50
93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevran T:43 83 41 11
93200 SAINT DENIS 3. cours des Arbalétriers T:48 20 12 15
93240 STAINS 93-97. rue Stalingrad T:48 26 64 61
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T:48 98 31 51
95100 ARGENTEUIL 53. rue P.V. Couturier:39 61 40 44
95200 SARCELLES Centre Com. Les Flannades T:34 19 61 00
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T:74 23 48 82
06600 ANTIBES 42. av. Robert Soleau T:93 65 86 65
06400 CANNES angle rue Hoche T:93 38 82 83
06000 NICE 122. bd Gambetta T:93 88 57 57
06000 NICE 4. bd Jean Jaurès T:93 80 87 87
10000 TROYES 7. rue de la République T:25 73 73 89
13200 ARLES 2 bis. place Lamartine T:90 96 11 02
13470 CABRIES C. Com. Barnéoud. Bât. B T:42 02 54 45
13006 MARSEILLE 39. av. Cantini T:91 78 80 61
13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine T:94 45 08 67
14000 CAEN 89. rue Bernières T:31 86 65 30
14120 CAEN Mondeville C. Com. Supermonde T:31 34 26 99
17138 PUILBOREAU Centre Com. Beaulieu T:46 67 24 56
18000 BOURGES 13. place Gordaine T:48 65 80 32
21800 QUETIGNY 11. av. de Bourgogne T:80 46 58 88
25000 BESANÇON C.C. Châteaufarine, rte Dole T:81 52 26 03
26000 VALENCE Centre Com. Valence II T:75 55 98 92
27000 EVREUX Cap Cær-Normanville T:32 31 17 17
28000 CHARTRES rue du Bois Merrain T:37 21 28 28
30000 NIMES Bd Salvator Allende T:66 29 87 96
31000 TOULOUSE Boulevard Lascrosses T:61 23 90 94
31000 TOULOUSE 88. av. Jean Jaurès T:61 62 90 36
31000 TOULOUSE 281, route d'Espagne T : 61 44 57 46

EN VENTE CHEZ NASA

TIONS PROFESSIONNELLES

STAR TREK	D	195 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
SUPER TENNIS	D	245 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F
WESTERN GAME	D	250 F
WIZZBALL FUTURE	D	249 F

COMMODORE AMIGA

CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
GARRISON	D	269 F
GOLDEN PATH	D	199 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	349 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
JINXTER	D	249 F
LEADER BOARD	D	269 F
SHANGAI	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
WESTERN GAME	D	250 F
WINTER GAMES	D	269 F
WORLD GAMES	D	269 F

COMMODORE 64

ACROJET	C/D	99/149 F
AGHAMIX	C/D	99/149 F
AIR BORNE RANGER	C/D	149/199 F
ALBUM EPYX	C/D	135/225 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/129 F
CALIFORNIA GAMES	C/D	99/159 F
GAME SET AND MATCH	C/D	159/220 F
GUNSHIP	C/D	145/195 F
LAST NINJA	C/D	99/149 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	119/159 F
LES TRESORS D'US GOLD	C/D	135/225 F
OCEAN ALL STAR HITS 2	C/D	119/179 F
PIRATES	C/D	149/199 F
PLATOON	C/D	109/159 F
PROJECT STEALTH FIGHTER	C/D	149/199 F

RENEGADE	C/D	95/135 F
SALOMON'S KEY	C/D	99/159 F
SAMOURAI TRILOGY	C/D	99/149 F
SILENT SERVICE	C/D	99/149 F
TANK	C/D	95/135 F
TSAM2	C/D	95/149 F
WONDER BOY	C/D	99/149 F
WORLD CLASS LEADER B.	C/D	99/159 F

PC et COMPATIBLES

ALBUM EPYX	D	290 F
ARMORIK LE VIKING	D	249 F
BOB MORANE CHEVALERIE	D	249 F
BOB MORANE SC. FICTION	D	249 F
CHAMPION. BASKET BALL	D	249 F
COMPTABILITE GENERALE	D	950 F
CRAZY CARS	D	269 F
ECHECS 3D	D	195 F
EDEN BLUES	D	249 F
ELITE	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	249 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
GUNSHIP	D	349 F
JINXTER	D	249 F
INFILTRATOR	D	249 F
LE JEU DU ROY	D	245 F
LES RIPOUX	D	250 F
LIVINGSTONE PRESUME	D	249 F
MACADAM BUMPER	D	289 F
MALLETTE JEU FIL	D	295 F
MALLETTE PRACTI	D	999 F
MICRO-SCRABBLE	D	245 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
MULTIPLAN JR	D	699 F
N°10	D	195 F
PIRATES	D	249 F
PORTEFEUILLE BOURSIER	D	999 F
PRACTIBASE	D	399 F
PRACTICALC	D	399 F
PRACTITEXTE	D	399 F
QIN	D	295 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SOLO FLIGHT	D	199 F
SRAM	D	289 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
SUPER TENNIS	D	245 F
TAIPAN	D	195 F

TEXTOMAT	D	820 F
THE LAST MISSION	D	249 F
TRESORERIE	D	990 F
TURBO BASIC	D	1 180 F
TURBO DRIVER	D	245 F
TURBO PASCAL	D	1 180 F
TURBO TUTOR	D	395 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F
WORD JR	D	1 175 F

THOMSON

AQUANAUTE	C/D	145/195 F
ATOMIK	C/D	145/195 F
BIVOUAC	C/D	140/190 F
ENDURO RACER	C/D	145/195 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	145/195 F
LES DIEUX DE LA MER	C/D	140/190 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	149/195 F
LES MUTANTS	D	195 F
LES RIPOUX	C/D	140/190 F
MAGIC CUB N°2	C/D	195/195 F
MALLETTE CREATION	CAR	595 F
MALLETTE JEU FIL	C/D	195/245 F
MISSIONS EN RAFALE	C/D	145/195 F
PACK THOMSON N°2	C/D	195/245 F
PROHIBITION	C/D	140/190 F
SCALEXTRIC	C	175 F
SLAP FLIGHT	C/D	145/195 F
SUPER TENNIS	C	145 F
TENNIS + CARTE DU CIEL	D	245 F
TOUT SCHUSS	C/D	145/195 F
VOL SOLO	C	145 F
VOL SOLO + NUIT DES TEMPLIERS	D	245 F



Cette liste n'est pas exhaustive. Les prix sont donnés à titre indicatif.

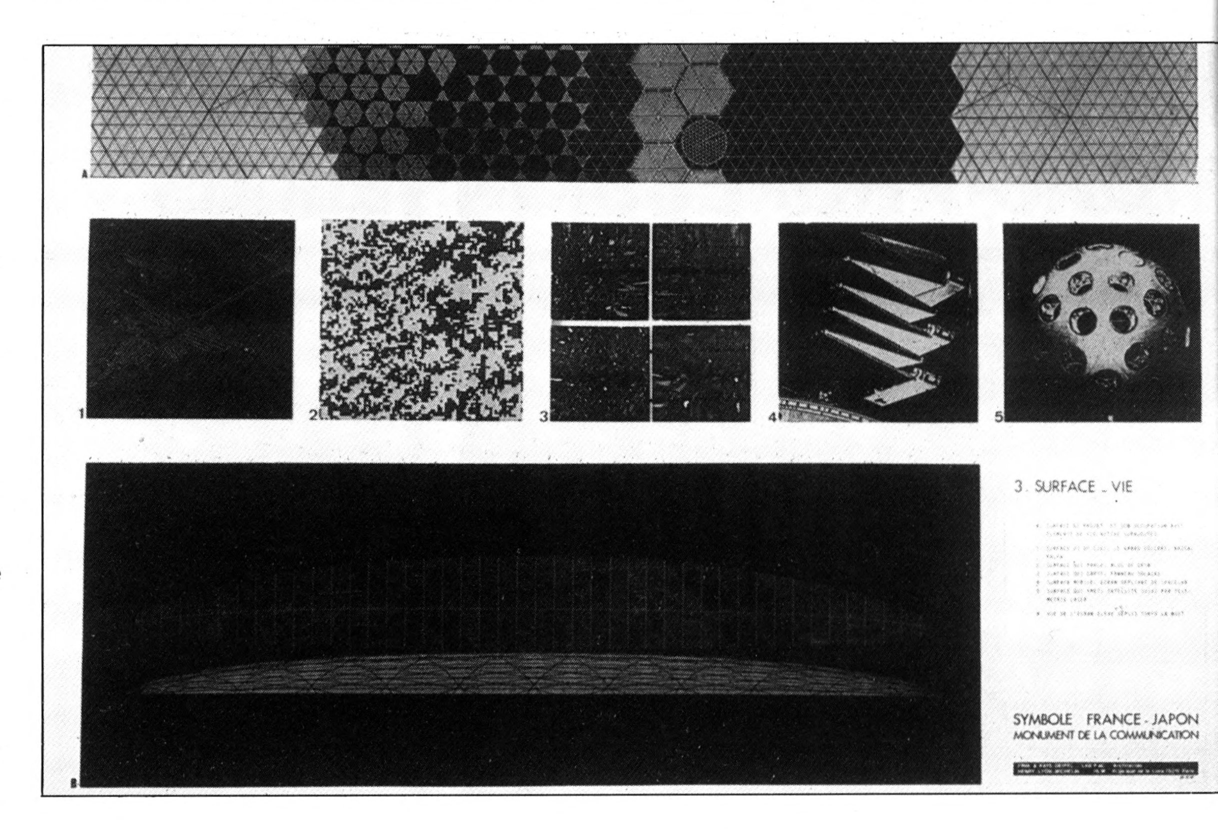
C : CASSETTE — D : DISQUETTE — CAR : CARTOUCHE

33000 BORDEAUX 23, cour de l'Intendance T:56 44 93 01
34500 BEZIERS 35, av. Rhin et Danube T:67 31 75 38
34470 MONTPELLIER PEROLS Zac du Fenouillet T:67 50 02 49
37170 CHAMBRAY les Tours C. Com. Chambray 2 T:47 28 21 30
38130 ECHIROLLES 12, cours Jean Jaurès T:76 09 10 09
38120 St EGREVE Gal. March. 2, rue des Abattoirs T:76 75 45 50
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T:77 72 36 00
42000 St ETIENNE 32, rue de Rochettes Monthieu T:77 34 19 85
44000 NANTES Place du Change T:40 48 19 96
45140 St JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orléans T:38 43 51 20
47000 AGEN 90, bd de la République T:53 66 93 99
49000 ANGERS Centre Com. Les Halles T:41 86 11 00
50100 CHERBOURG 12, route de Paris T:33 20 52 52
54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T:83 35 70 92
58000 NEVERS 1, avenue Hoche T:86 21 50 40
59410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt T:27 29 36 90

59000 LILLE 59, rue Nationale T:20 54 83 47
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Centre Com. V2 T:20 91 47 85
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T:44 86 00 02
64000 ANGLET Centre Mercure 6, avenue J.-L. Laporte T : 59 52 40 98
62400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T:21 56 98 10
62100 CALAIS Centre Com. Continent T:21 34 90 77
62950 NOYELLES GODAULT »Centre Com. Auchan T:21 49 77 01
60290 RANTIGNY Centre Com. Kuom Route de Mony T : 44 73 55 88
64000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T:59 30 64 66
65000 TARBES 1, av. Bertrand Barrère T:62 51 21 21
66000 PERPIGNAN 26, cour Lazare Escaguel T:68 34 07 62
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T:88 22 34 00
67200 STRASBOURG ZI Hautepierre Sud Maille Hélène T:88 28 52 64
68200 MULHOUSE 75, rue Franklin
69130 ECULLY Centre Com. du Perollier T:78 33 68 01

69002 LYON 26, rue Grenette T:78 42 99 79
69230 St GENIS Centre Com. St Genis II T:78 56 43 35
69100 VILLEURBANNE 180, cours Emile Zola T:78 84 95 97
71680 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s/Saône T:85 37 16 55
72000 LE MANS C. Com. des 4 Roues T:43 23 36 40
73000 CHAMBERY C. Com. Galion Rue Centrale Bassens T:79 70 53 33
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T:50 51 47 22
76200 DIEPPE Centre Com. Mammouth T:35 82 99 84
76000 ROUEN 24-26, rue du Grand Pont T:35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T:35 03 95 15
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T:34 78 64 40
83700 FREJUS 820, av. Delattre de Tassigny T:94 53 32 02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T:90 85 82 10
86000 POITIERS Place du Marché N.D. La Grande T:49 41 63 40
90000 BELFORT 52, Fg de France T:84 28 38 21

construction, auront une hauteur de 333 m soit 26 m de plus que la Tour Eiffel. Les deux principaux piliers seront distants de deux kilomètres. Voilà le site dans lequel sera construit le projet français. Pourquoi le symbole du troisième millénaire sera-t-il installé sur l'île d'Awaji ? Selon la légende, cette île fut la première à avoir été créée par les dieux et les déesses. C'est une des plus célèbres du Japon. Située à l'ouest de la baie d'Osaka, elle est tournée, à l'est, sur le parc national de Seto, et bénéficie de la beauté naturelle du lieu. L'île d'Awaji est en train de se transformer pour devenir un centre international du XXVIe siècle. Awaji regarde en effet le plus grand port du monde, le port de Kobé, qui abrite en son centre deux îles artificielles. Port Island (436 hectares) et Rokko Island (500 h) toutes deux mesurant plus de 2 km de côté ?



Projets pour un trou noir

Le Japon est aujourd'hui le second producteur mondial d'informations scientifiques et techniques. Or, à peine 2% de ces informations sont traduites en langues étrangères. Le professeur Umesao compare le Japon à un « trou noir : il attire avec une énergie féroce tout ce qui l'entoure, mais lui-même n'émet pas le moindre signal ». C'est une « civilisation en forme d'appareil récepteur, qui s'empare avec avidité de toute information en provenance de l'extérieur... Pour une civilisation, c'est là un trait de caractère extrêmement dangereux. Pour que survive la civilisation japonaise, il faut à tout prix des émetteurs, il faut des haut-parleurs pour nous adresser aux peuples du monde, et nous faire entendre ».

Le projet France-Japon, avec ses liaisons par satellite avec le monde entier, sera donc un de ces émetteurs-récepteurs dont le Japon a besoin. Mais au fait, quels sont ces projets ?

Sept projets pour un soleil rouge

Sur les sept projets actuellement retenus, un seul verra le jour. Les autres concurrents feront donc la tête. A moins que d'autres îles ne décident d'adopter les maquettes toutes prêtes à être construites. Les voici :
— le générateur poétique : vu d'avion apparaît un anneau d'eau et de lumière. Dans une géode à demi-immergée, on peut créer des images de synthèse par vote télématique mondial. Cela signifie que n'importe qui à partir de son minitel pourra donner son avis sur le choix des prochaines images, lesquelles seront en outre retransmises par satellite.
— la base « arc de cristal » : une « base », à la surface de la mer, émet par cinq axes des torpilles lumineuses.
— la fenêtre de simulation : deux écrans géants de soixante mètres de haut, montés dos à dos, génèrent des images de synthèse. Tout le monde en profite depuis très loin.
— Pixel Island, l'île aux 10 000 pixels : 10 000 sphères formant un carré de 100 m × 100 m changent progressivement de couleur, du blanc au noir, selon leur profondeur d'immersion, et créent des images géantes vues d'avion (pour comparaison l'Atari possède 64 000 pixel en basse résolution).
— les miroirs d'Osaka : deux miroirs parallèles sur la surface extérieure desquels coule de l'eau. Entre les murs, un parvis, traversé par une écluse, accessible aux bateaux par un système « pente d'eau », brevet français unique au monde !
— écran-levant : structure horizontale sur un support métallique. La surface est active : des émetteurs, capteurs, un écran dépliant, sont synchronisés avec le soleil.
— la table de bronze avec ligne de granit : transplanter un bloc de granit de la Bretagne, et l'immerger dans une baie japonaise. Ce projet allie le symbole du granit breton, qui date de l'ère primaire, avec le bronze, symbole des premiers pas de l'humanité vers la civilisation, qui s'achemine maintenant vers le troisième millénaire.
Il y a sur les nouveaux terrains gagnés sur la mer des places à prendre...

Jacques de Schryver

MAUBERT ELECTRONIC

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR
49, Bd Saint-Germain 75005 PARIS - **Tél. : 43.29.40.04**



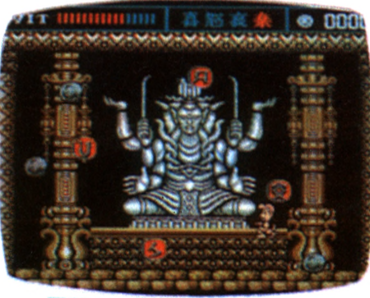
NOUVEAUTES

KONAMI

SALAMANDER







USAS

© KONAMI 1987

F-1 SPIRIT™
THE WAY TO FORMULA-1

MSX II

PHILIPS NMS 8250

— 128 KO DE MÉMOIRE VIVE UTILISATEUR
— 128 KO DE MÉMOIRE VIVE VIDÉO
LECTEUR DE DISQUETTE 3"1/2 DOUBLE FACE
CLAVIER DÉTACHABLE
LIVRÉ AVEC : TRAITEMENT DE TEXTE
GESTION DE FICHIER
TABLEUR
AGENDA MSX DOS

2 990 F T.T.C.

MSX 2 SANS LECTEUR DE DISQUETTES
PHILIPS NMS 8220 : 1 750 F

MÉGAROM

SCRAMBLE Formation (MSX2) :	290 F
BUBBLE BOBBLE (MSX2) :	290 F
USAS (MSX2) :	290 F
F1 Spirit :	230 F
RAMBO SPECIAL MSX2	290 F
VAMPIRE KILLER MSX2	290 F
HOLE IN ONE SPECIAL	230 F
EGGERLAND 2	230 F
MAZE OF GALIOUS	230 F
PENGUIN ADVENTURE	230 F
METAL GEAR	290 F

NOUVEAUTE : SALAMANDER .... 290 F

LOGICIELS MSX2

BILAN PLUS	950 F
L'AFFAIRE	190 F
WORLD GOLF	290 F
HYDLIDE	190 F
LES PASSAGERS DU VENT (AVEC LA B.D.)	190 F

UTILITAIRES (D : DISQUETTE, C : CARTOUCHE)

MXTELX	590 F
HOME OFFICE (C)	590 F
MS BASE	490 F

MSX I

SONY HB 75 F	**950 F T.T.C.**
YAMAHA YIS 503 F (32KO)	**690 F**

+ 3 CARTOUCHES GRATUITES

MANETTES MSX

QUICKSHOT 5	**99 F**
HYPERSHOT (KONAMI)	**99 F**
JOYBALL (HAL)	**170 F**
SVI 2 TR AUTOMATIQUE	**99 F**

IMPRIMANTES

SONY PRNC 41, TABLE TRAÇANTE 4 COULEURS	**990 F**
PRN 09, IMPRIMANTE MATRICIELLE QUALITE COURRIER, 75CPS	**2 690 F**
PRINT 24	**990 F**
PHILIPS NMS 1421	**2 390 F**

PLUS DE 100 TITRES EN CARTOUCHES HAL & KONAMI

CARTOUCHE A 230 F T.T.C.

KING VALLEY	HYPER SPORT 3	SOCCER	HYPER RALLYE
NEMESIS	TENNIS	ROAD FIGHTER	YE AR KUNG FU 2
SPACE CAMP	INSPECTEUR Z	Q BERT	KNIGHTMARE (TILT D'OR)
PLANETE MOBILE			

CARTOUCHE A 190 F T.T.C.

ANTARTIC ADVENTURE	HYPER SPORT 1	HYPER SPORT 2	ATHLETIC LAND
ROLLER BALL	EDDY 2	COMIC BAKERY	SUPER COBRA
YE AR KUNG FU	CIRCUS CHARLIE	TRACK AND FIELD 2	MOPIRANGER
EGGERLAND MYSTERY	MONKEY ACADEMY	TIME PILOT	HOLE IN ONE PRO
PIPPOLS	GALAGA 1.2		

CARTOUCHE A 149 F T.T.C.

CALCUL (BALANCE)	SUPER BILLARD	HEAVY BOXING	HOLE IN ONE

ET POUR LA PREMIERE FOIS... CARTOUCHE A 79 F T.T.C.

BUTAMARU	MISTER CHIN	SPACE TROUBLE	DRAGON ATTACK
PICTURE PUZZLE	STEP UP	FRUIT SEARCH	SPACE ATTACK
SUPER SNAKE	MUE (MUSIC EDITOR)	TRAITEMENT DE TEXTE (cassette) **79 F**	

LECTEUR DE DISQUETTES

PHILIPS (SIMPLE FACE) : VY 0011	1 790 F
SONY (DOUBLE FACE) : HBD 30W	1 990 F
CONTRÔLEUR	990 F
MUSIC MODULE	790 F

PROMO A 99 F :
CARTOUCHE DUNKSHOT
DISQUETTE GREEN BERET

PROMO A 49 F :
2 Cassettes jeux
SVI

NOM.......................................
PRÉNOM ....
ADRESSE..................................
....
TEL : ....

* 35 F pour les logiciels
90 F pour les ordinateurs

Bon de commande à découper ou à recopier puis à retourner accompagné de votre règlement à : MAUBERT ELECTRONIC, 49, Bd Saint-Germain, 75005 PARIS

Quantité	Référence	Prix unitaire	Prix total

Frais de port*.......................................



PARTEZ A LA DECOUVERTE



AVEC SCIENCES & NATURE

Chaque mois, **SCIENCES & NATURE** vous apporte sa moisson de découvertes. Avec ses dossiers variés, ses interviews, ses reportages, ses événements vécus ; avec ses pages magazines et ses expériences à réaliser pour le plaisir et l'utile,
SCIENCES & NATURE est vraiment la revue des esprits curieux.

SCIENCES & NATURE, c'est aussi un serveur minitel qui vous propose des informations actualisées chaque semaine, des jeux, des réponses à vos questions, une messagerie, des concours, un dépannage antisèche, des séjours de vacances, de l'astronomie...



SEGA AU JAPON

PLUS DE CENT DÉVELOPPEURS POUR VOUS AMUSER

Avec 27,5 % d'augmentation de leurs ventes en 1987 incluant notamment 155 000 consoles et 600 000 jeux vendus en Europe, les responsables de Sega sont heureux ! Visiblement fiers de montrer aux journalistes français venus les découvrir dans leur fief, les raisons de leur succès. Tout a commencé il y a quarante ans... ou bien serait-ce il y a seulement quatre ans ?





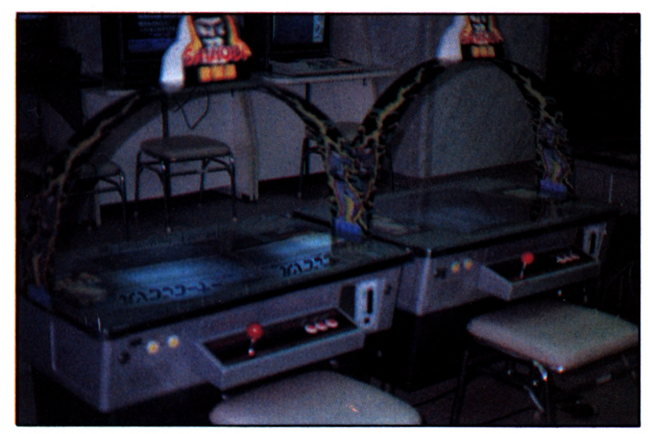
Les succès de Sega : la console que vous connaissez bien et les machines d'arcade — ici *Thunder Blade* et *After Burner*.



En effet, l'an 0 de l'aventure Sega se situe il y a quarante ans avec la création par des Américains d'une compagnie de jeux d'arcade « SErvice GAmes ». (Vous avez compris l'origine du nom de la firme !) Mais trente-six ans plus tard, Sega devient 100 % japonaise, et à partir de ce moment, M. Hamahara, responsable de l'export, souligne que les ventes augmentent. (Chauvinisme oblige, réalité éccnomique également). Enfin il y a deux ans apparaît sur le marché du jeu vidéo familial la petite dernière de la société, la « Master System Game », console grâce à laquelle « on s'éclate tous comme des bêtes sur *Outrun* et *Hang On* ». (Hum, pardonnez-moi, chers lecteurs, ces écarts de langage mais enfin, dans certains cas il ne faut pas avoir peur des mots et appeler un chat un chat, n'est-ce pas ?).

Mais Sega me direz-vous, fabrique quoi, mis à part la console ? Et bien des machines d'arcade avec les jeux qui tournent dedans et des jouets électroniques comme le « Zillion » pistolet laser distribué par Matchbox aux Etats-Unis et en Europe. Au Japon, la firme se prépare à entrer sur le marché de l'éducatif en commercialisant un petit ordinateur dédié à l'apprentissage de la lecture et de l'écriture pour les petits.

Si vous souhaitez des ordres de grandeur, sachez qu'en 1985, les ventes de la console représentaient 10 % des ventes totales ; 30 % en 1987 avec un chiffre de vente de 284 millions de dollars et que l'objectif pour 1988 est de réaliser 50 % des ventes sur le marché familial et idem sur le marché des jeux d'arcade. (Rassurez-vous, ceci ne veut pas dire que les responsables de Sega voient le marché du jeu d'arcade en totale déconfiture, mais plutôt que celui du familial n'en est à leurs yeux qu'à ses débuts).



Des machines variées, version relax ; sur celles-là on joue assis comme devant une table de jeux.

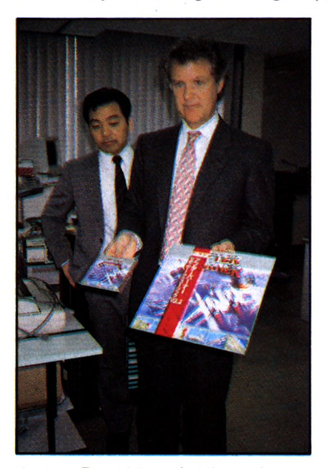


Le Pdg de Master Games Système, Cameron Macsween lui-même, (celui grâce à qui vous jouez sur *Outrun*, version console, en France) lors de deux phases de son travail au Japon : en grande négociation avec le Pdg de Sega et son responsable export — de gauche à droite MM. Hamahara et Nakayama — et aussi en plein salut bouddhiste devant les daims sacrés du temple de Nara.





M. Nakayama, Pdg de Sega appréciant notre revue.



Anton Bruehl, président de « International Development Group » société américaine de conseil de Sega, montre les disques et compact-disques de la musique d' *After Burner*.

Pour résumer, le succès Sega se voit aujourd'hui de plusieurs manières. Chez nous, en France 34 000 consoles se trouvaient d'ores et déjà dans les chaumières fin 87 pendant qu'au Japon elles étaient 800 000 (contre 6 millions pour les consoles Nintendo implantées deux années avant), ce qui place la société de M. Nakayama en immédiate deuxième position mondiale sur le marché. Quant aux machines de jeux d'arcade, que ceux d'entre vous qui n'ont jamais joué sur *Outrun*, économisent trois sous pour décoller avec *After Burner*, mais qu'ils ne disent pas qu'ils n'ont jamais entendu parler de ces titres !

Onze heures de travail par jour... Un best-seller au bout du compte !

Alors, quelles sont les raisons de cette réussite ? Une politique marketing agressive évidemment. Qui fait créer Sega Europe en 1984, agréer Master Games Système France comme importateur exclusif en juin 87, et racheter la même année « Time Out Family Amusement Centers », troisième plus importante sociétés de salles de jeux d'arcade aux USA. Aujourd'hui les produits Sega sont vendus dans quarante-quatre pays différents dans le monde entier.
Mais, raison primordiale : le niveau élevé du secteur de développement.
Comme je vous l'ai déjà dit, plus de cent personnes, soit un tiers des employés, travaillent au développement, comme programmeurs, graphistes, musiciens ou scénaristes. Ils ont entre 26 et 27 ans de moyenne d'âge et sortent pour la plupart d'uni-



Le studio de composition des fameuses musiques de jeux.





Une graphiste au travail.

Sur les bureaux des programmeurs, les jouets inspirateurs de leurs prochaines œuvres.

versités. Organisés en équipes de huit pour réaliser un jeu d'arcade, ou quatre pour un jeu console ; ils travaillent à peu près huit mois dans le premier cas et cinq dans le second. Bien sûr ils ont à leur disposition une technologie de pointe pour venir à bout de leurs problèmes (exemple le « Digitizer System III » système Sega basé sur un processeur 68 000, qui leur permet de dessiner des sprites superbes).

Mais ce qui nous a tous frappé en pénétrant dans le secteur « R & D » (Research and Development), c'était le degré incroyable de concentration qui régnait dans les lieux. Pas de joyeuse pagaille si fréquente en Occident. Non, pas du tout, mais au contraire une salle de classe hyper studieuse, sérieuse, appliquée à créer des produits de jeux. Contraste ?

Ceci pendant très souvent onze heures par jour, comme nous le disait l'ingénieur responsable « R & D ».

Miracle japonais ?

En tous les cas, condition sine qua non pour sortir en moyenne un à deux nouveaux jeux d'arcade par mois et trois à quatre jeux sur console. Ou aussi pour faire de la musique seule d'*After Burner* un hit au Top 50 japonais.

Et puisque nous en sommes au chapitre « sorties », un petit mot sur les nouveautés en France. Le printemps nous réserve : *Great Baseball, Basketball, Volleyball, Football et Golf*. Mais aussi *Country Kid ou Rescue Admission* (les tests commencent le mois prochain dans *Game Mag*). Et puis pour la rentrée, vous devez vous attendre à un nouveau hit : *Zaxxon 3 D*. Et comme Master Games Système s'apprête à lancer une grande offensive publicitaire en France, il y a fort à parier que nous serons de plus en plus nombreux à vouloir battre les scores !

Ceci dit, je voudrais terminer sur une prière faite aux fils de l'Empire du Soleil Levant, n'y aurait-il pas moyen de se rapprocher du prix de vente japonais de la console.... 600 F ?

Mireille Massonnet

PETITES ANNONCES



Atari

Vds Atari 800 XL + lecteur K7 + 25 jeux dont : Arkanoïd, Leader Board, Gautelet Tennis, etc... Pour 600 F, après 18 h 30, demander Nikita au 47.61.12.11.

520 STF + synthé C23000 cherche contacts pour échange sons, musiques, séquences sur : Pro 24, C2 Androïd, E2 Tracr. Prat Eric, 1, allée C. Debussy, 45390 Puiseaux.

Vds Atari 2600 + 22 cartouches (Delathlon, D-Dug, Ditfall 2, etc...). Prix à débattre. Joindre 1 timbre. Ecr. à : J.M. Daumont, Montifort Esc. 20 N194, 34700 Lodève.

Echange logiciels sur Atari 520/1040 STF. Cherche et possède News. David Gelle, 34, rue de la Fonderie, 45120 Chalette sur Loing. Tél. 38.85.96.49.

Rech. jeux surper chargeur Atari VCS 2600. Vds orig. T08-9 + (80-120 F).
Turpin Alexis, 18, rue Cave Chatenoy 77132 Larchant. Tél. 64.28.23.19.

Echange logiciels pour Atari ST, pas sérieux s'abstenir. Réponse assurée. Manu Gouchault, 8, avenue des Iles Marquises, 31650 St Orens. Tél. 61.20.40.98.

Vends imprimante Atari 1029. Prix à débattre. Mauri Pascal, 24240 Sigoules. Tél. 53.58.40.39.

Atari ST cherche contacts et log. astrologie, budget familial. R. Halimi, 6, rue Vincent Leblanc, 13002 Marseille. Tél. 91.56.02.11.

Vds Atari 800 XL + magnéto K7 + lect. disk + 50 logi. + joystick + doc. + imprimante 1029 : 4000 F. 20.72.59.85.

A vendre ordinateur Atari 800 XL + câble péritel + lecteur de cassettes + un joystick + 20 cassettes de jeux. Tél. 53.63.10.45.

Vends pour Atari ST Airball et Terrorpods. 150 F pièce ou 250 F les deux. Demander David au 16-1 64.26.01.43.

Vds disk pour ST Tonic Tile, 125 F, The Pawn, 140 F. World Games, 135 F. Barbarian, 155 F ou le tout 425 F. Pennont Frédéric, Stains, 932140. Tél. 48.21.17.49.

Atari 520 ST échange logiciels possède des nouveautés. Salles Sébastien, 28 bis, rue Daubenton, 75005 Paris. Tél. 43.37.10.31.

Recherche contacts pour ST 520 1040 en vue échanges. Possède une liste. Réponse assurée. Adrien Fabregat, 60.29.00.86, dispose de jeux pour 800 XL.

Vds logiciels ST originaux, 50 F chaque. Vds expandeur Roland MKS 50 (Juno 2), 2800 F. TBE. Patrick. Tél. 34.42.58.08.

Stop : Vends Atari 2600 + 14 jeux (Dig-Dug + Vanguard + Indy 500 + Phoenix...) + 5 joysticks : 6000 F. Tél. 23.58.39.50.

Echange ou vend logiciels sur 520 et 1040 STF. Cherche contact durable. Envoyez vos lettres à Pierre-Nicolas Bernardeau, 5, rue Assolant, 41000 Blois (54.43.19.12).

Vds Atari 2600 + 22 cartouches (D-Dug, Pitf. 2, etc...). Prix à déb. Joindre 1 timbre pour réponse. Ecri. à J.-M. Daumont, Mont-Fort, Esc. 20, N194, 34700 Lodeve.

Atari 520 ST cherche correspondants pour échange de jeux dans la région d'Istres (13800). Tél. (42) 56.36.60 ou écrire : Br Gardonne, 17, rue du Poisson au Gué.

Cherche contact sur 520 ST pour échange trucs, astuces, logiciels. Tessadri Laurent, 22, rue Caillavet, 82200 Moissac. Tél. 63.04.08.56.

Echange logiciels en tout genre sur 520 ST. Possède nbs PRGS. Cherche moniteur mono SM 125 ou SM 124 à 800 F. Marc Tissot, rés. Hautefort, 33310 Lormont.

Atari ST possède utilitaires et jeux originaux. Cherche nombreux contacts. Roland Halimi, 6, rue Vicent Leblanc, 13002 Marseille. Tél. 91.56.02.11.

Vds pour Atari STF Barbarian, World Games ,the Pawn, Tonic Tile pour 450 F en cadeau Joystick speedking. Tél. 48.21.17.49, Frédéric Pennont, 93240 Stains.

Atari ST cherche contact pour échange (possède Enduro Racer, Starwars, Spectrum 512, etc...). Moreau Wilfrid, 6, rue des Cutords, Vrines, 79100 Thouars.

Cherche contacts sur ST. Possède Xéno, Enduro Racer, Les Dieux de la Mer, Rampage, etc. Wisson Raphael, 1, rue St Eloi, 68000 Colmar. Tél. 89.23.28.87.

520 STF échange nombreux logiciels dont nouveautées. Xavier Morel, 107, rue Emile Fontanier, 78320 Le Mesnil Saint Denis. Tél. (1) 34.61.93.55.



Divers

Vds cart. Nemes/Space-Camp/Goonies à bas prix. D. Safranionek, 1, rue Rechosbiere, Bat 1, Appt 46, 93300 Aubervilliers.

CPC club : propose journal sur disk, K7 (échanges, trucs, concours, etc.). Renseignements Gallais David, 140, rue de la Forêt, 35300 Fougères.

Vds K7/disk New the Parrot, les Ripoux, Movie et pleins d'autres à bas prix. Ecr. à M. Trotet Johann, 13, allée du Petit Cornouillet, 95000 Jouy le Moutier.

Echange nouveautés sur Amiga et ST. Vincent Paris, 54, quai Richelieu, 33000 Bordeaux. Tél. 56.51.23.32.

Recherche logiciel « Slapshoth » édité par Anirog. Faire offre. Jean-Michel Drumont, 3, rue André Boulloche, 51000 Chalons sur Marne.

Recherche personne possédant PRG pour insérer dessin H.R ds PRG Basic ou acheterais bas px. PRG créé pour moi sur C64. Franck au 74.58.25.74. Etudie tte rép.

Vends Canon V20 64 K + 70 jeux cassette + track-ball + lecteur K7 special ordi + Nemesis 2 + boxing + boîte K7 + Eddy 2. Le tout : 2300 F. Arnaud au 42.54.02.34 (urgent).

Vds exeldrum ex-elmodem, 8 drive pour exl 100. Matériel neuf absolument jamais servi. Prix dérisoir. Tél. 40.81.07.58 après 18 H.

Vds lect. DD1 + disk originaux, 1800 F, port compris. Echange jeux sur CPC 6128. Lancia Pierre 540 La Sauvegarde, 69009 Lyon. Tél. 78.66.09.13 après 18 h. Merci.

Vend Oric Atmos + lect. K7 + inter joystick + nbx prog (trait de texte, forth assembleur...) + livres. Prix : 800 F. Tél. 47.75.32.50 (Marc).



Commodore

C64 : échange/vds News en K7 (Deflektor, Garfield, etc). Cherche 1541 petit prix : 1000 F.
Tél. 90.96.93.83 Guerrero Franck, 17, rue Croix Rouge, 13200 Arles.

Vds Commodore 128 + lect. K7 + lect. disq. 1541 + moniteur couleur 1901 + joysticks + Freele Frame + 700 Prgs. Prix 5000 F. Tél. 63.63.94.92. Demander Bruno.

Vds imprimante Star SG10C special Commodore jamais servi (dans son carton) + 1 carton de listing + frais de port. Prix : 1500 F. Contacter David au 16 63.65.12.37.

C64 + drive 1541 : échange jeux et util. Cherche corresp. sérieux. Possède nouveautés. Pilarczyk 1, rue de Monceau, 216040 Jumet. Belgique.

Vds Commodore C128 D + moniteur Mochthomson + joys + jeux. Tél. 82.21.31.20 D. Rubis. Après 18 H : 4500 F.

Vends 23 livres + 6 jeux orig. (disk) pour le C64 : prix 1100 F (le tout). Denis. Tél. 47.88.72.01.

Echange news sur K7 C64. Réponse assurée. Je cherche un Wargame (théâtre Europe) échange contre 2 ou 3 jeux. Navarro Franck, 14 Oradour s/Glanes, 34500 Béziers.

Vds C64 + 1541 + manettes + power cartdrige + manuels + jeux et utils (news). Le tout 3500 F. Tél. 39.61.42.52 (après 18 H).

Echange news sur C64 en K7. Cherche correspondant sérieux pour échange durable. Tél. 20.26.00.82. Arnaud Devlieghere, 24, av. du Hautmont, 59420 Mouvaux.

Vds C128 D (+ 1571) + mon. coul. 1901 + MPS 803 + souris + nbx livres et disks (120 !) = 7500 F. Tél. 30.21.01.64.

Vds C128 + 1541 + 1531 + moniteur coul. 1702 + Power cart. + très nbx jeux + docs + utilit. T.B. état : 7 000 F. Laurent Joubert, 84, rue de Normandie, Courbevoie. 43.33.35.70.

Vds C64 péritel + K7 + drive 1571 + 800 jx + news (Outrun, Matchdayz,...) + manette + cartouche + émul. minitel. Bon état. 4500 F à débattre. Demandez Yannick au 78.20.49.07.

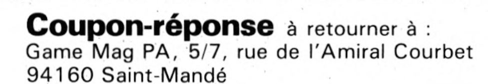
Echange jeux pour C64 (K7, tous pays. Attends liste des jeux. Réponse assurée. Envoyé réponse à : Mercler Fabien, 4, rue des Rosiers, Neuvy-Pailloux, 36100 France

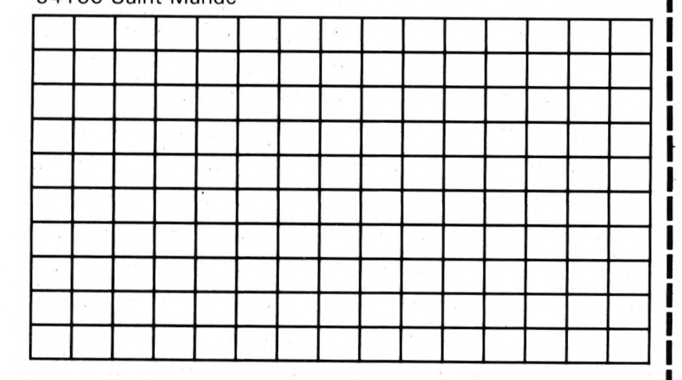
C64 : échange jeux K7 ou disquette (Flying Smark, Renegade...). Réponse assurée. Jacques Pommier, 32, rue Vital-Carles, 33000 Bordeaux.

Vds ou achète ou échange jeux pour Commodore 64 et Atari 800 XL. Tél. 35. 30.23.07, après 18 H.

Vends Moniteur couleur MC14 pour C64 (prix à débattre). Appelez rapidement ! Tél. 39.56.02.41.

Vends C64 + K7.+ drive 1541 + powerlartridge. + 4 joysticks +


Coupon-réponse à retourner à :
Game Mag PA, 5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé



péritel + accessoires + nombreux programmes. Prix : 3500 F. Michel Marié. Tél. 20.39.16.62 (Nord).

Vds Drive 1541 Comodor + boîte + cartouches + disquettes. Prix à débattre, ensemble ou séparé. Tél. 68.52.21.47, heures de repas. Demander Thierry Mattiotti.

Vends C64 + drive 1541 + power cartridge + nombreux jeux et util. + manettes + livres + bacs rangement. Le tout 3500 F. Tél. 39.61.42.52 (après 18 h).

Echange news pour C64 dans tous les pays. Non sérieux s'abstenir. Caliens Alain, 32, rue du Christ, 7700 Mouscron (Belgique)

Echange ou vds jeux sur C64 en K7 et power dont super news. Tél. 20.26.00.82. Arnaud Deulieghere, 24, avenue du Hautmont, 59420 Mouvaux (Nord).

Vds C64 + 1530 + péritel + joy + livres + nombreux jeux. Le tout : 1800 F. Excellent état. Tél. 64.99.67.43. Dans la région parisienne : frais de port.

Echange New sur CBM 64 sur K7 ou disk. Fredi, 154, rue du Mal Joffre, 67230 Westhouse. Tél. 88.74.58.62 (week-end).

Vds 1541 : 700 F (TB état) + toutes les News à bas prix. Joindre timbre pour réponse. J.-Marc Daumont, Montifort, esc. 20, N194, 34700 Lodève (double emploi).

Pitié, je recherche une interface Pal/Péritel ou Pal/Secam pour CBM 64. Merci d'avance. Simon Beck, le Grand Frie, Gouy 76520 Boos. Tél. 35.23.36.35.

Achète pour CBM 128 lecteur de disquettes 1571, bon état, urgent. Et échange logiciels CBN64/128. Contacts Sebas. Tél. 74.63.23.96. A partir de 17 H. Merci d'avance !!

Vds commodore 64 + lecteur de cassettes + 70 jeux + 1 joystick + doc. Le tout 1200 F. Tél. 80.37.43.56. Verniaud Olivier, 37, rue Armand Roux, 21130 Auxonne.

Vds C64 + 1530 + joystick + très nombreux jeux + livres. Le tout : 1800 F. Excellent état. De préférence dans la région parisienne. Tél. 64.99.67.43.

Echange news sur C64 (disk seulement) : Knight Orc, Traillblazer II, Rygar, Outrun, Skat or Die. Marniaux H. 27, rue des buttes, 77250 Veneux. Tél. 60.70.52.27.

Vds CBM 64 + lect. K7 + Autof. Basic + nbreux jeux + moniteur mono + adapt. péritel + livres + joystick. Etat excellent. Le tout pour 2500 F. Tél. 64.30.24.87.



Amiga

Echange logiciels sur Amiga. Dussouillez Florent, 48, rue de la Moulette, 38300 Champagnole, 84.52.19.29.

Amiga cherche correspondants de tous pays pour échanges. Ecrire à Schmitt Philippe, 45, rue des Vosges, 68110 Illzach.

Amiga 500 cherche contacts pour échanges. Guillot Philippe, Les Ifs, 69620 Le Bois d'Oingt. Tél. 74.71.63.15 (week-end) 78.53.41.02 (semaine).

Amiga vends softs originaux : Barbarians et Insanity Flight dans leur emballage d'origine, TB état, les 2 : 300 F. Tél. 43.34.92.46 (1).

Amiga & ST cherchent contacts. Téléphoner au 20.54.98.74. Demandez Richard (débutants s'abstenir).

Nouveau club entièrement consacré à l'Amiga et au ST. Demandez documentation. Pierre Derech, 41, rue des Coquelicots, 57440 Algrange.

The kickstart est un nouveau Nensvel pour Amiga. Nbs rubriques, 3 mois, 24 F, 6 mois 45 F : 1 an 85 F. Ecrire à Delhonne Franck, 6, bd Nessel, 67500 Haguenau.

Amiga, vends ou échanges dernières News. Hi To Popples, Cody, Killer, Mega Force, TNT etc... Les Nuls, bd Michelet, M. Corbosier, 1er étage, apt 137, 13008 Marseille.

Cherche Ami500 (2900 F) ; Atari 520 STF (2000 F) ; Mon. coul. (1200 F) ; vds Walkman Sony W22 Dolby stéréo : 350 F. Merci d'avance (tt doit etre en TBE). Faites offres : 61.70.05.92.

Amiga cherche contact pour échange PS (Starwar, Terramex, Xénon, Roadwar, Jinks...). Tél. 75.36.87.02, Sylvain Petit Jean, Pont de Lande, 07110 Vinezac.

Vends Amiga 500 + moniteur 1084 + drive Amiga + disquettes, jeux-utilitaires. Servi 4 mois, garantie de 2 ans. A débattre après 17 heures au 48.40.75.52.

Amiga 500 et Atari ST cherche contacts et échanges. Jouin Christophe, 53, rue Debussy, 85000 La Roche sur Yon. Tél. 51.62.05.15.

Amiga 500-C64 cherche correspondants pour échanges d. la région de Chaleroi. Réponse assurée. Dams Fabrice, rue Trieu Kaisin, n° 267, 6080 Montignies s/s (Bel.)

Vends ou échange Soft sur Amiga, possède nouveautés. Tél. 60.17.49.78 (17 h à 19 h uniquement). Wong Catherine, 4, cours des Roches, 77186 Noisiel.

Cherche correspondants rapides et sérieux pour Amiga. Guillaume Monraisse, 10, rue Emmanuel Charrier, 63400 Chamalières, 73.36.33.80.

Echange News Amiga. Contacter Laurent 21.72.45.79 ou Eric 21.72.33.74 (le week-end). Ecrire à Eric (MGE), 13, rue Gounod, 62160 Bully-les-Mines. Hi to all contacts.

Amiga cherche correspondants tous pays pour échange de logiciels (même débutant). Réponse assurée. Ecrire J-Charles Bordas, 87, rue Curial, 75019.

Amiga 500 cherche contacts pour échanges divers. Réponse assurée. Houpresse Stéphane, 75, rue Albert I, 4280 Hannut, Belgique. Tél. 0119 511460 (après 18 h).

Amiga 500 cherche contacts tous pays pour échange logiciels. Bunel Stéphane, 15, rue Auguste Renoir, 78400 Chatou. Tél. 30.71.49.80. Demandez Stéphane.

Amiga 500 cherche correspondants tout pays pour échange de jeux ou vente de programme, de jeux, 30, av. du Parmelan, 74000 Annecy, Hte Savoie. Tél. 50.45.00.03, demander Joss. Ecrire ou tél. è Genostet Joss.



Amstrad

Vds CPC 464 couleur + DD1 + jeux + utilitaires + livres + revues + joy. + disks vierges + boîtier rang. (bon état) : 3500 F. Pascal, 30.36.33.82, après 7 h, Méry-sur-Oise (95).

Vends Amstrad 464 + synthé voc + nombreuses revues + joystick Speed Wing + 60 jeux (Game over...). Cédé à 3200 F. Tél. 98.28.02.03 à Brest. Après 18 H. Tous les jours.

Vends Amstrad 6128 couleur (sous garantie) + manette + news + revues. Prix 3000 F. Demander Laurent au 53.90.15.19, heures repas de préférence, région d'Aquitaine.

CPC 464 échange softs sur K7 possède news. Marc Chevry, 12, rue du Barrois, 34830 Gerbeviller.

Vds CPC 464 coul. TBE + 40 jeux + manette + livres. Prix sacrifié : 1800 F (seulement !). Tél. 93.45.42.78 (Cannes) après 17 h. Demandez Steve.

Vds CPC 464 + DDI-1 + crayon optique + 30 disks vierges + 50 originaux K7 et disk + cadeau. Tél. 42.87.05.84. Demander Bertrand. L'écran de mon CPC : cou.

Vds Amstrad CPC 464 coul. + 700 jeux avec notice + joystick, TBE. Prix 3000 F. DD1 + nbrx jeux : 1700 F. DMD 2000 + 2 rubans : 1200 F. Tél. 60.28.86.03, après 19 H.

Vds 6128 mono + 50 jeux : Arkanoïd, Antiriad... + joystick : Speed king. L'ensemble : 2500 F. Tél. 56.97.29.91 après 20 H. Demander Jérôme.

Ach. 6128 coul. avec joy, jeux à moins de 3400 F de 87. Tél. à Carole Duguy à partir de mars : 40.77.42.52, le soir.

Affaire ! Vds Amstrad CPC 464 + 60 jeux. Le tout 2500 F. Cause : achat 520 STF. Réveille Stéphane, Montrigut le Blanc, 23320, Saint-Vaury. 55.81.37.34.

CPC 6128 cherche humains sympas pour échanges. Répondez chez Niesen P. - 798, rue Ligot - 6200 Gosselies - Belgique. Merci beaucoup.

Echange Asmtrad disk, possède et cherche news. Téléphonez à Benoît, 41.67.00.74 ou écrivez à Benoît Vandangeon, Fosse Bellay, 49700 Doué la Fontaine.

Echange jeux CPC 6128. Possède news. Vends console Mattel + 5 jeux : à débattre. Cherche Pokes. Tél. 95.24.70.02, HR.

CPC 464, achète Mir. im. Turbo 250 F ou échange contre Renegade + Armymone + outrun + Barbarian + Indiana Jones + graphic City + Ping pong. Jérôme. Tél. 22.27.17.35, Somme.

Amstrad : vends cassettes pour Amstrad, CPC 464 + synthé. Réponse assurée. Ecrire à Jérôme Guerin, rue du Docteur Rousseau, 24410 St Aulaye ou 53.90.61.36.

Vds CPC 464 couleur + joystick + K7 jeux + nombreuses revues Amstrad Magazine et SVM + K7 vierges + livres. Le tout pour 2900 F. Téléphoner au : 43.00.22.93. Mayenne.

Vends 464 mono + synthétizer + baffe + 50 originaux, jeux + joystick. Valeur véritable : 4530 F. Bradé 1990 F. Adresse : 4, place Nationale, Paris 13e. Tél. 45.84.21.41.

Amstradiste plein de nouveautés cherche contacts pour échanges sympas. Téléphoner au 56.54.19.38. Demander Frédéric (ou TME Best !) Ah, j'oubliais : sur disk.

Vds CPC 464 coul. + DD1 + joy. + jeux + utilitaires + livres + revues + disquettes vierges + boîtier rang. (bon état) : 4000 F vers 19 H au 30.36.33.82, Méry/Oise.

Echange jeux sur Amstrad CPC 464, K7 uniquement. Ecrire à Fabien Bouquet, 10, impasse Napoléon, 16170 Rouillac.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + lecteurs 3 et 5 1/4 + 350 logiciels + nombreux livres et revues + 1 joystick + doubleur : 5200 F. Téléphonez après 19 H : 39.60.66.77.

Echange ou vends sur Amstrad jeux sur cassettes Big 4 Hits n° 2. 45.77.90.51.

Vends ou échange jeux sur CPC 464, disk ou K7. Echange 2 K7 contre 1 disk ou contre 1 K7 New. Rech. : Side, Arms/Rastan, M. Gumthner, 15, rue de Verdin, 76600 Le Havre.

Vds Amstrad CPC 464 coul. + DDI + joys. + revues. Le tout en TBE, valeur : 5500 F. Vendu : 3990 F donne Outrun disc avec. Tél. 34.60.52.80. Eric.

CPC 6128 achète ou échange tous logiciels de jeux de bon niveaux (Bomb Jack, Masch 3 etc...). Olivier Mure, 70, boulevard Mireille Lauze, 13010 Marseille.

Vends nbreux logiciels pour Amstrad CPC 464 664-6128. Nouveautés (Thundercats, etc.). Contacter Jean-Noël au 95.70.24.37, HR.

Vds CPC 6128 coul + joystick + 30 disk pleines + boîte rangement + revues. Etat neuf. Prix à débattre. Tél. 82.55.42.25 apr. 19 H. Phi (région Lorraine).

Vds CPC 6128 cou. + dédoubl. manet. + 2 joy + multiface 2 + cordon + nbrs jeux (Crazy Carsk, Iznogood, Ripoux...), s/s garantie : 5300 F. Appeler Nicolas. Tél. 46.64.44.68.

Vds CPC 6128 coul + joystick + 300 jeux + boîte rangement + 20 revues. Etat neuf. Prix à débattre. Tél. 82.55.42.25 après 19 h (région Lorraine).

Vds Amstrad CPC 6128 mono + adaptateur couleur + joy + jeux sur K7 et et disc + cordon + magnéto K7 + 31 disquettes + manuel + revues : 3300 F. 39.52.18.69.

CPC 6128 cherche jeux : Trantor, Oxphar, Rastan, Mewilo ou tout autre jeu intéressant. Possibil. échange : j'ai Bob Winner, Les pas du temps (pos. 30 jx). Tél. 67.95.12.96 (34).

Vends Amstrad CPC 464 mono + Mirage Imager + 60 jeux + livres + jostick. Prix : 100 F. Tél. 39.16.33.35.

Vends Amstrad CPC 6128 monoch. + joystick + câble magnéto + revues + livre + nbreux jeux et utilitaires : 2600 F. Tél. 42.00.72.70, Paris.

Vends 720°, Krak out, Bazz breaker, Enduro Racer pour Amstrad Disc (originaux). Contacter au 60.46.75.78 après 17 h. Demander Antoine. Les 4 pour 160 F.

Vds CPC 464 couleur + 150 jeux + manette : 2500 F + frais de port. Tél. 67.80.22.14.

Cherche lecteur D7. Prix maxi : 1000 F. Amstrad. Tél. 34.86.09.49.

Vds CPC 664 + 200 jeux et util. + 40 revues + manette + synthétiseur TMP 1. Le tout céder à 3000 F. Rodolphe Liwer, 76000 Rouen, 66, rue du Général Leclerc.

Cause changement matériel, je cède discs 3P (News) Amstrad CPC à bas prix. Bernard Michaud, lotissement Peyronnet, 40430 Sore. Liste contre env. timbrée. Merci.

Affaire ! Vends CPC 464 couleur + 55 jeux + 3 joysticks, état neuf + magazines informatiques divers : 5500 F. Pour achat du tout donne console Atari 2600 avec 12 cartouches. Appeler après 7 heures 26.58.08.15, Cédric.

Ech. jeux divers (Arkanoïd etc.) contre 1. Discologie. 2. Athète. CPC 6128. Olivier Rohmer, 40, rue de Noyou, 60170 St Léger aux Boix. Envoyer vos lites ou astuces. Contact. Sérieux.



Thomson

Echange ou vends jeux très intéressants pour T08-T09-T09+. (Blue War 2, 5e Axe, la mine aux diamants, James Debug, Alien...), s'adresser à : François Kiskieswicz, 82, rue du Catelet Caumont, 02300 Chauny. Tél. 23.39.48.58.

Stop affaire vds T07/70 + extension manettes + 1 manette + lec. enr. de K7 + p. péritel + cartouche Basic 1, 0 + 7 jeux (Krakout, Beach-Head, etc.) : 1700 F. Tél. 39.68.53.94.

Vds M06 Thomson + crayon optique + manette + 10 jeux. Le tout 1800 F. Tél. 48.29.04.27 ap. 17 h (93 St Denis).

Echange ou vds jeux sur disk pour T0 (possède Prohibition, Bivouac...) + vds jeux sur K7 (originaux) pour T0-M0. Raphaël Mermond. Tél. 76.89.32.76.

Vds T08 coul + crayon opt. + 20 jeux + disks vierges + joys + 1 logiciel utili. (Animatix). Valeur 5500 F. Vds 4500 à 5000 F. Tél. 46.04.65.09. Nicolas Gravelle, Chevanceaux, 17210 Montlieu-la-Garde.

Vends jeux pour toutes 40 Gamme Thomson (l'Aigle d'or, Blue war, Arkanoïd, Karaté...). Morin Ludovic, 2, place Jean Moulin, 93380 Pierrefitte. Tél. 48.21.36.64.

Vends originaux TO8, T09 + disk. M05-T07 70 cass. Recherche diskettes QOO vierges ou pleines. Echange jeux T08 disk et QOO. Recherche lecteur K7 (TO) 68.78.68.75.

Vds pr T07-70 nbreux jeux dont Arkanoïd, Politik, Green, Tennis, Krakout, Wayoftiger, N° 10, Kung Fou (ts originaux). Ponzevera J.P., 6, bd Benielli, 20000 Ajaccio.

Urgent ! Vends ordinateur T09 complet + beaucoup d'extensions. Pour plus de détails téléphoner au 30.99.82.18. C'est une affaire !!! (Après 18 H).

Vds pour M05, T07 et T07/70, 11 jeux (Vampire Karate Vera CRVZ...) 75 F pièce. Frais de port inclus. Contacter bottilasine David, 10, rue Carnot, 60800 Levigen.

Echange disk (Sapiens) sur T09-T09+-T08 contre disquette. Me contacter au 30.66.19.16 ou écrire au 30, square Jean Macé, 78190 Trappes. M. Guitrot.



MSX

Vds avec logiciels : Yashica YC64 (450 F) + Sony HB 700 (2500 F ou échange contre Atari 520). Vds moniteur monochr. neuf (550 F). Vds log. Tél. (1) 43.72.02.70, ap. 20 H.

Vds MSX 64K + lecteur K7 + 1 joystick + 15 jeux K7 et 1 cartouche, état neuf. 3000 F. Stéphane, 4, impasse Paul Verlaine. Tél. 68.28.17.79.

Vds MSX Sony 700, 256 K + drive 720 K + imptsony M09 + livres + nbreux Prgms + Pao + joystick : 6500 F + cartouches. Jean Marc. Tél. 22.31.28.39.

Vends MSX 1 64 K Canon V20 + 7 cassettes + 4 cartouches + radio-cassette, très bon état, + cordon TV et K7, 1 livre Basic : 1000 F. Lyon. 78.23.04.45.

VGS Sinclair + écrans mono Philips + 35 jeux + 1 manette (lecteur cas. vendu avec). Tél. 34.51.77.49. Téléphonez le soir à 6 H. Prix 1400 F.

Vds MSX 1 Sanyo mono Philips + lect. Yeno Carts livres Carts Mega. Prix 2000 F. 83.94.03.35.15.

Cherche possesseur MSX 1 pour contacts (échange jeux etc...). Ecrire ou téléphoner à Jorge Philippe, 76, rue Guy Moquet, 78500 Sartrouville. Tél. 39.13.92.68.

Vends MSX VG 8000 + cordon péritel + lecteur K7 : 1000 F ou + 45 jeux 1700 F (à débattre). Echange jeux. Parrinello Hugues, 2, rue Olivier de Serres, 31800 St Gaudens.

Vds jeux MSX cartouches : Nemesis 1 & 2 Yie AR Kung Fu 1 & 2, Penguin ADV Knighmare 1 & 2, 1/2. Prix !!! Tourtzevitch, 6, chemin de l'Ile, 34150 Gignac. Tél. 67.57.91.09.

MSX 2 recherche correspondants pour échange de jeux et programmes. Payer Alain, 4, rue du Château d'Eau, 4203 Polleur Province de Liège, Belgique.

Vds MSX Sony + lect. K7 + 30 jeux (dont Nemesis 2, Knightmare, Gauntlet...). Le tout cédé 2500 F. Dany Guillaume. Tél. 90.65.20.88.



Spectrum

Vds Spectrum 128 + 2 manettes + interface nbs jeux (Outrun, F15, 1942...). Prix 1290 F. Tél. 78.50.22.58, après 19 H. Demander Eric.

Vds ZX Spectrum + 2 128 Ko nbreux logiciels (Arkanoïd...) + revues + utilitaires. Le tout 2500 F. Ecrire à M. Da Silva Adam, 33, rue Floquet, 64100 Bayonne.

Vends ZX Spectrum 128 K + 2 + 15 jeux + manette : 1300 F environ. Aparicio Denis, 9 av. de l'Armagnac, 32800 Eauze. Tél. 62.09.86.28.

Vds 10 jeux pour Spectrum, 130 F les 10. Tél. 91.05.91.52, HR.

Echange jeux sur Spectrum 48 K. Envoyer liste. Réponse assurée. David Lesimple, 9, rue George Sand, 38500 Voiron. Tél. 76.05.13.79.

Recherche pour ZX Spectrum Interface 2. Tél. 80.95.00.04, après 19 H. Demandez Etienne.



IBM

IBM cherche correspondants sérieux pour nombreux échanges logiciels. Envoyer liste à : G. Giovagnetti Arnaud, 4, impasse Carouge, 01700 Neyron. Tél. 78.55.47.13.

Cherche contacts sur IBM PC avec carte Mercule mono. Vend souris GM 6, 300 F. Galicier Eric, 13, rue Jules Verne, 95190 Goussainville.



Consoles

Achète Sega + K7 + phaser, ST. Vend Apple 2e. Bas prix, SVP + news. Tél. 74.86.85.32, Fabrice Repa.

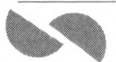
Recherche fan de Sega, Rennes et environ pour échanges de logiciels. Yves, 99.32.12.06.

Vends pour Sega Enduro Racer Action Fighter Asto Warrior/Pit pot Ghost House Zillion. Transbot Frédéric. Tél. 49.83.04.39.

Vends console Atari 2600 + 10 supers jeux. Le tout en excellent état ! Prix 790 F. Tél. 46.32.01.63 (après 18 H).

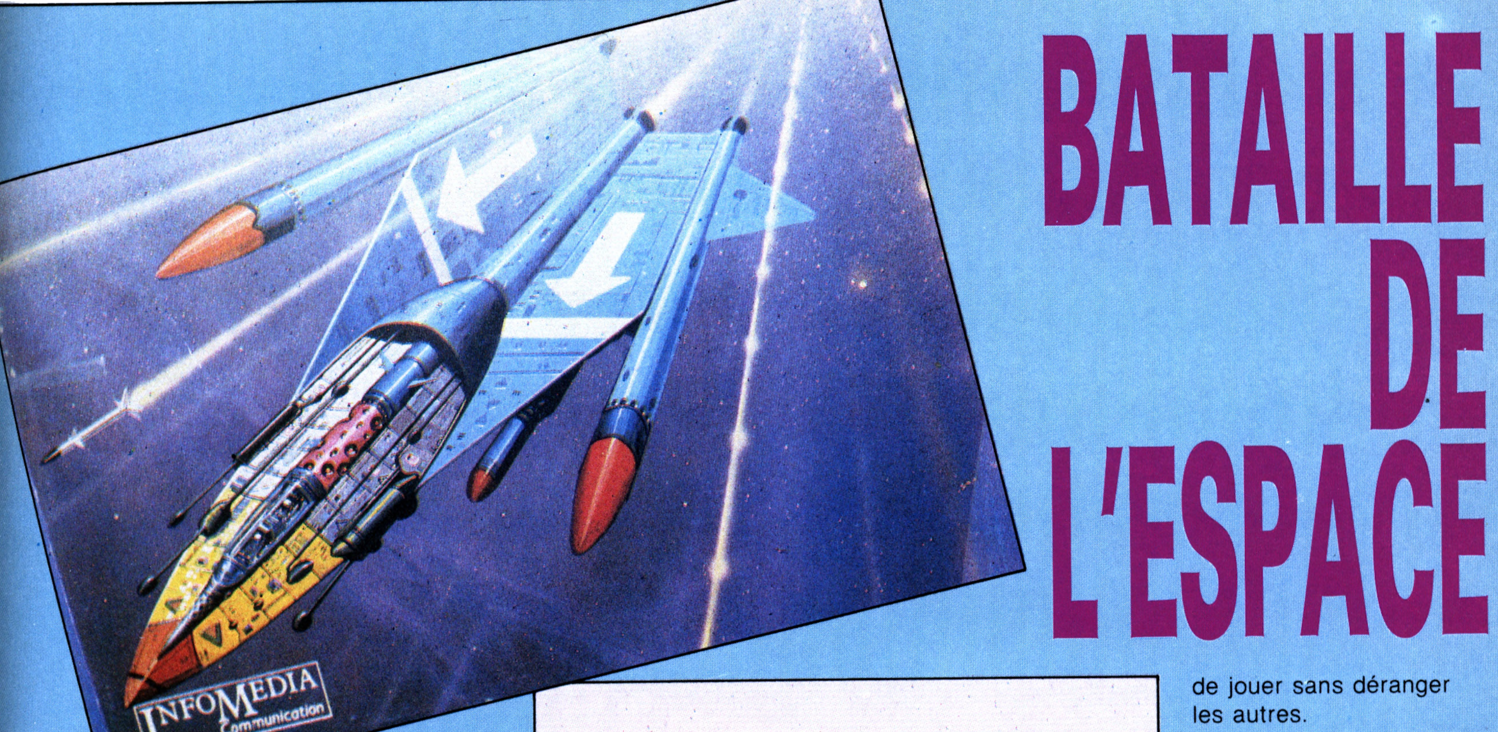
Vends console de jeu Atari plus six cassettes + 2 joy + prise péritel. Valeur 5200 F. Vds : 2300 F. 45.28.83.88.

Vds console VGS Atari + 16 jeux + manette vidéo Touch Pad : 1780 F. Pos. vente sép. Le jeu : 80 F. Prix à débattre. Tél. : 60.07.36.32, après 19 H. Demander Pascal.



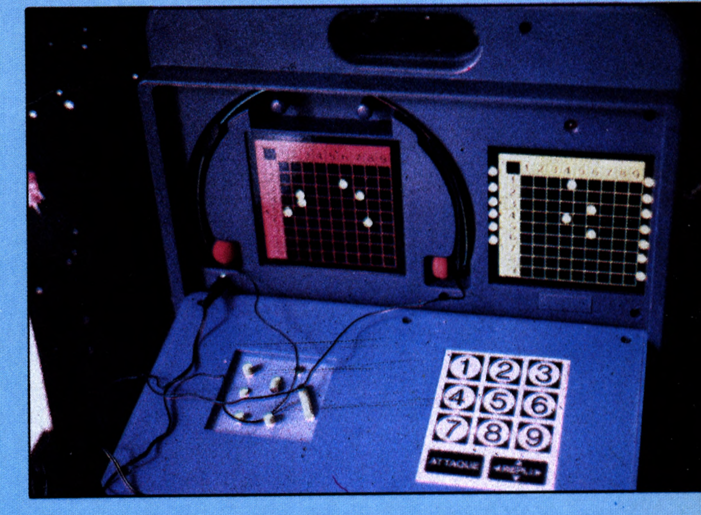
Apple

Vends 1 Apple 2C + écran + joystick + nbrx prgs + housse : 3000 F, port compris. Cherche bouquins Langage C. Tél. 58.79.43.01, David.



BATAILLE DE L'ESPACE

Une fois n'est pas coutume, j'ai testé un jeu qui ne marche pas sur vos micros. *Bataille de l'espace* est une version moderne et électronique de la fameuse bataille navale.
La machine de jeu se présente comme deux claviers à touches digitales séparés par un mini mur de plastique où, de chaque côté, on retrouve des grilles de jeu. Ces grilles sont numérotées en haut (c'est la longitude) et de côté (c'est la latitude). Chaque joueur (on ne peut y jouer qu'à deux !) place un pion sur la grille et entre ses coordonnées grâce au petit clavier. Ce sont deux vaisseaux de l'espace (mais si, faites marcher votre imagination !) et le but du jeu est de détruire l'adversaire.
« Tout le monde à son poste de combat ; navire 1, votre position, latitude... ».
Mais il parle ! Je vous avais bien dit que c'était une version moderne. La partie est arbitrée par un petit ordinateur de bord qui s'exprime avec le même accent qu'HAL dans *2001*.
Bon, je tape ma position, mon adversaire aussi. J'ai ensuite la possibilité d'attaquer en donnant les coordonnées supposées de l'adversaire qui reçoit un missile sur la figure, mais aussi la possibilité de me replier en déplaçant mon navire. Bien entendu, ce n'est pas si simple, en cas d'attaque, mon missile peut être dévié par un champ magnétique ou tout simplement refuser de partir.
Lorsqu'il a atteint son but, mon radar me fait un compte-rendu sur la position de ma cible par rapport à l'endroit où mon missile a atterri. C'est un gros avantage car on arrive à localiser l'adversaire rapidement. Il faut donc se déplacer et attaquer en alternance. Le jeu peut ainsi durer des heures.
Petit problème, la machine parle très fort... Mais non, ce n'est pas un problème puisqu'il y a deux casques de walkman qui permettent de jouer sans déranger les autres.
Deuxième problème, les pions magnétiques sont difficiles à manipuler avec mes gros doigts... C'est normal le jeu est fait pour les enfants à partir de 7 ans pas pour les vieux aux gros doigts.
Troisième problème, ce jeu est très cher (500 à 600 F) et si vous lisez *Game Mag*, c'est que vous avez déjà un micro... Ouais bon, là, pas de réponse !
La bataille de l'espace rajeunit sérieusement la bataille navale, c'est drôle, ça parle, on s'est bien amusé pour faire ce test !



Gazoline

CONSOLES « PIED AU PLAN

Boire ou conduire, il faut choisir. OK. Mais avec les consoles, rien ne vous interdit de piloter une Formule 1 ou une moto de course complètement saoul ! Ça, c'est positif ! Hips !

Commençons par les deux-roues. *Hang On* est fourni avec la console Sega. Vous y pilotez une moto dont on peut estimer la cylindrée autour de 500 centimètres-cube, sur une succession de routes. Vous devez réaliser un temps minimal sur chaque route pour passer à la suivante. Petite déception : en fait, il n'y a que trois routes différentes, qui se répètent par séries, le temps minimal baissant au fur et à mesure. Et finalement, malgré quelques virages sournois et des concurrents qui ont la fâcheuse habitude de se jeter dans vos roues, le pilotage devient vite trop facile, et vous pouvez épuiser le programme. Dommage.
En concurrence, *Mach Rider*, sur Nintendo. Là, on dépasse le simple et sympathique cadre de la course-moto. Il faut tirer au lance-roquette sur les motos qui vous précèdent, éviter flaques d'huile et planches cloutées, et effectuer une mission d'espionnage assez confuse. Pourtant, malgré un graphisme inférieur, *Mach Rider* se révèle bien plus vivant et mouvementé que *Hang-On*, et en tout cas beaucoup plus difficile. Les puristes de la simulation de bécane feront la moue, mais finiront par se prendre au jeu...
Toujours dans les deux-roues, passons au moto-cross, *Excitebike* (Nintendo) est une course sur piste. Des tremplins, des montagnes russes, des rivières, des buissons rendent le parcours inconfortable. Le grand art consiste à lever la roue avant, tout en poussant le moteur à l'approche de l'obstacle, à décoller bien haut, puis à atterrir en douceur, en baissant la roue avant... mais pas trop ! Graphisme excellent, et une option fabuleuse : vous pouvez construire vos propres pistes, avec autant d'obstacles que vous voulez ! Un vrai délire ! Hélas, vos pistes s'effacent dès que le console est coupée... Enorme frustration. Le cross de Sega, *Enduro Racer*, est curieusement beaucoup plus triste : on ne retrouve pas les qualités graphiques habituelles de la console, le jeu est trop facile, trop long, lassant. Un échec. Un échec d'autant plus surprenant que Sega, en simulations de conduite automobile, bat la Nintendo par 2 à 0. Sans appel !
World Grand Prix est la reprise exacte du jeu de café : mêmes voitures fabuleuses, même finesse

CHER ! »



de pilotage, mêmes décors superbes. Le bruit du moteur est parfait, ronflant à souhait, la difficulté est dosée « au poil », rien à dire ! Quant au principe de jeu, il est classique, il a fait ses preuves : un temps minimal à réaliser pour se qualifier pour le parcours suivant, comme dans *Hang-On*. Mais là, vous mettez très longtemps, très très longtemps, avant d'espérer épuiser le programme !...
Nous avons gardé le meilleur pour la fin : *Out-Run*, bien sûr ! Une fois de plus, Sega restitue sur la console la réplique exacte du jeu de café. Le graphisme est inoubliable, plages californiennes, désert, routes de montagne, marais. La vitesse d'animation pulvérise celle de tous les programmes précédents. Et le principe général est à la fois classique et vraiment nouveau : chaque tronçon de route doit être parcouru dans un temps minimal ; si vous êtes dans les temps, vous vous trouvez alors devant une bifurcation ; tournez à droite ou à gauche, comme vous voulez ! Ainsi, avec une vingtaine de tronçons qui s'enchaînent en arborescence, *Out-Run* propose en fait une bonne centaine de trajets différents. Et chaque trajet est alors un défi en lui-même, avec sa propre échelle de scores... Tout pour le fun ! Vous réglez même la musique de l'auto-radio avant de partir...
Bref, en matière de simulations de courses, les consoles de la nouvelle génération pulvérisent leurs ancêtres. Il ne manque, curieusement, qu'une cartouche de course automobile à deux joueurs simultanés pour que le panorama soit complet. Et on regrettera aussi, bien sûr, l'absence de ces sièges montés sur verrins qui, dans les arcades, vous restituent freinages, virages et accélérations, avec des frissons dans le dos. Mais il ne faut pas demander l'impossible... Un *Out-Run* d'arcade complet coûte quand même plus de quarante mille francs ! Victoire au Loto indispensable.

Jean-Michel

Enduro Racer

Vroom, Vroom ! Si tout comme moi, vous êtes passionné de course de moto cross, ce jeu est fait pour vous. Tout d'abord je dois traverser le premier stage, situé en pleine campagne, un coup d'accélérateur et je me retrouve à 200 km. Vite il faut freiner ! Ouf, j'ai failli heurter la buggy qui me précédait. Super je suis arrivé, et il me reste cinq secondes. En plus, je peux m'acheter des accessoires pour la prochaine étape !
Chaque voiture doublée vaut un point, si j'en double six et qu'un autre accélérateur vaut cinq points, je peux me l'acheter. *Enduro Racer* est composé de cinq étapes : campagnes, ruines, désert, marécages (90% d'eau, 10% de terre ferme) et le plus dur et à la fois le meilleur : le ravin (dans ce dernier, vous pouvez si vous allez un peu trop à droite, dégringoler dans le précipice, ce qui vous fera perdre cinq secondes précieuses).
Détruire votre véhicule (heurter un autre participant, tomber dans le ravin, heurter un arbre, un cactus ou une ruine, ou bien noyer votre moto dans les marais), ou heurter trop de petites pierres, vous feront décompter le temps deux fois plus vite.
En conclusion, *Enduro Racer* est un excellent jeu avec un très bon graphisme et une très bonne animation. A acheter absolument.

Stéphane

MACINTOSH, T'ES GRAND !



Jamais personne songeait à un tel flip sur micro ! L'écran : comme la sortie imprimante, avec quasiment toutes les finesses des traits : des dessins, des textes, des tableaux,... tout mélangés sur la même visue !

Stop ! Ceci n'est pas un banc d'essai mais seulement pour vous dire que je trouve que tout y est simple, accueillant, plaisant, attachant, facile, beau... réussi, vraiment de quoi tomber amoureux. D'ailleurs moi qui suis une canaille endurcie (on m'appelle ''béton renforcé'' dans l'privé), depuis le temps où mes mains de bûcheron aux doigts calleux martèlent le clavier du Intosh, je suis encore tout attendri. Elle m'renverse cette bécanne, c'est simple.
Et les jeux ? Vous avez vu les jeux ?
Multiplan, Word, Exel, Page Maker, 4e Dimension,... Tout ça c'est vraiment d'enfer. Par exemple prenez le premier et jouez avec votre papa au banquier qui lui prête du pognon, hé ben avec un peu de ruse (la fonction « arrondi au franc supérieur » par exemple) vous lui pomperez au minimum 1000 balles d'intérêt annuel en plus, sans qu'il n'y voit que du feu.
Non, sans dec, ils déménagent un max sur cette machine, ces softs ; avec les macros d'*Exel* vous pouvez les doigts dans le nez faire une bataille navale à décorner un troupeau de bœufs. Et tout ça, rien qu'avec la souris, un tout p'tit peu de clavier et un zest de pensée.
C'est vrai je l'ai fait alors. Même qu'après je me suis dit « c'est *Exel* qu'est balaise, c'est pas la charrette » ; alors j'ai essayé de le refaire sur un compatible sous *Window* : niet, compliqué, lent, marche pas bien, onze disquettes de fichiers, etc. bref, le Mac c'est génial !

Et puis, cette machine toute petite et si puissante, si facile à manœuvrer que beaucoup disaient à l'époque que c'était de l'informatique au rabais, a bouleversé tout le monde, y compris bon nombre de ses détracteurs acharnés.
Hé bien moi, elle me bouleverse toujours : j'lai dans la peau.
Dès sa prise en main elle est super sympa : le système nous envoie son sourire, comme s'il était content qu'on le fasse travailler ; on se croirait en Provence : chaleur, bienvenue, j'touvre ma maison tu rentres tu t'installes fais comme chez toi et le tout avé l'accent (sur le système français !).
Et puis, alors qu'on s'attend à devoir demander d'une façon ou d'une autre le sacro-saint catalogue du disque pour y dénicher son soft préféré, v'la ti pas qu'on se retrouve devant de supers crobards chiadés vachtément, sur lesquels il suffit de « double-cliquer » la souris pour qu'il se passe quelque chose. Stupéfiant non ?

Et alors que se passe-t-il ? Hé bien là, c'est comme avec n'importe quel ordino, sauf que jamais ça se plante (sauf bien entendu quand la disquette est naze), le lecteur de disques se met à ronronner doucettement...
Mais, c'est là la différence, pour ne pas vous inquiéter du temps d'attente dû au chargement qui pourrait vous laisser soupçonner qu'il y a plantage, notre p'tit Mac vous affiche sa jolie montre, pas Swatch du tout, mais mignonne quand même...

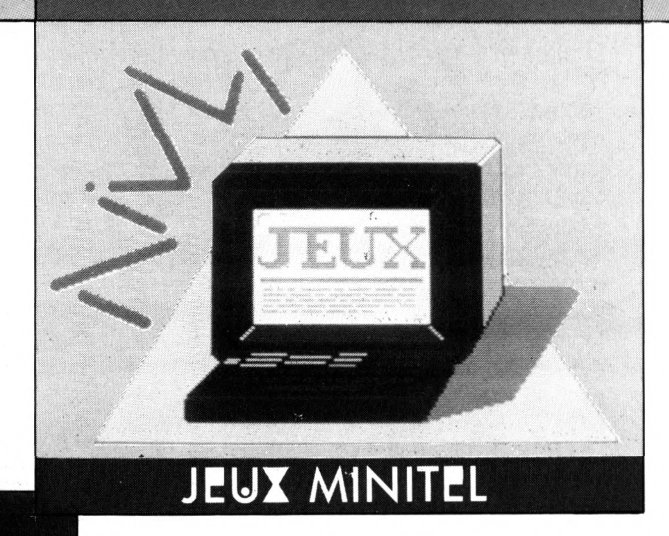
Y'a aussi d'autres jeux, de plus en plus, de mieux en mieux.
Au début, vers 17 avant, c'était que du tir sur des cibles dans un ciel noir. Mais déjà, ça avait une autre tronche que sur tous les autres matos. Les détails précis, les déplacements rapides, les écrans grands comme ça dans lesquels tu te déplaces avec l'ascenseur, et tout et tout : bien.
Mais maintenant, sont sur le marché des trucs incroyables, avec des digits à en faire pâlir l'IGN et où les scénari prennent aux tripes même les maquignons qui ont le plus de métier, le tout enrobé de parole synthétique plus juste que celle de la standardiste de *Game*. En un mot : reproduction fidèle de la réalité, plus vraie que nature !
Exemple : l'autre jour je jouais avec un strip poker en provenance directe du Metachaussette ; en cinq minutes j'étais vraiment accro surtout que je n'arrêtais pas de gagner. Mon adversaire, une gonze canon, me demandait avec une voix langoureuse à chaque échec, de 'cliquer' le sappe qui irai à terre ; une fois ôté le fringue, la minette n'arrêtait pas de changer de pose selon l'angle de mon regard, simulé par les mouvements frénétiques de ma main sur la souris, de façon à masquer au mieux son état de nudité. J'avais bien une douzaine de longueurs d'avance quand, arrivé juste au point de non retour, comme par hasard, la nana n'avait plus dans son jeu que des carrés d'as, des fulls-aux-rois-par-les-as, des quintes, couleurs,... et autres combinaisons maîtresses. La vâââââche !!!
Impossible de s'en décoller : les icônes, les fenêtres, les menus déroulants, les « clics » et « double-clics » et les « raccourcis-clavier », les conseils clairs, les zones d'alerte précises,... la clarté et la facilité d'utilisation comme la qualité de la grande majorité des softs qui le nourrissent font que je l'aime. Et j'suis pas l'seul... mais pas jaloux.

Chem Po Pié



Ruptures de stock cycliques chez Apple

Jean-Louis Gassé a voulu saisir la cause du phénomène. Les circonscriptions corses ont été très tôt équipées en Macintosh. On remarque depuis que chaque mois précédant les élec tions locales, les candidats en lice passent commande de centaines de drives supplémentaires, en vue, disent-ils, du dépouillement et de l'établissement rapide des résul tats. Ces pratiques ont pour effet de dégarnir très rapidement les stocks d'Apple France et de provoquer des ruptures intempestives. Après enquête approfondie, il ressort que la solution de cette énigme a pour origine une forte tradition autochtone, laquelle consiste à compter principalement sur l'électeur externe pour arracher la victoire.



JDL : LA REGLE

JOUEZ DOUBLEZ LOUVOYEZ

Vous devez repondre a 26 questions de culture generale en totalisant le plus grand nombre de points. Chaque question correspond a une des 26 lettres de l'alphabet et chaque lettre est dotee d'une valeur aleatoire comprise entre 100 et 1000 points.

Vous partez avec 0 points et on ne peut jouer au JDL que si l'on a suffisamment de points a son credit.

TAPE ENVOI

LE JDL

3615 + N7

Un excellent quizz très ludique et primé. Vous devez répondre à vingt-six questions de culture générale en essayant de totaliser le plus de points à l'issue des vingt-six questions du parcours. Chaque question rapporte un certain nombre de points et avec le JDL, vous pouvez limiter la casse ou prendre des risques ou vous contenter d'être passif. Le thème de la question (A comme Aviation) vous apprend sur quoi elle va porter, sa valeur (200 à 1000 points) vous est donnée. Il ne vous reste plus qu'à jouer. Choisissez une lettre parmi le JD ou L sachant que J égale Jouer (la valeur de la question reste inchangée), D égale Doubler (la valeur de la question est doublée) et L égale Louvoyer (la valeur de la question est diminuée de moitié). Un jeu très sympa qui possède déjà un palmarès au top niveau.
A voir absolument.

SPECULOR

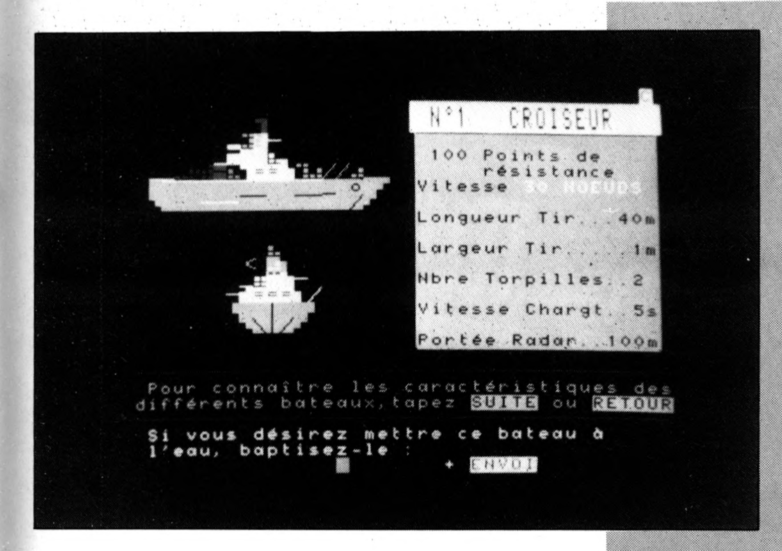
3615 + GAME

Un jeu primé qui vaut le détour ne serait – ce que pour son animation graphique très sympa, rapide et claire – Spéculor c'est deux jeux : le premier, Tiercé et le second, Pronostic.

• *Tiercé :* vous avez une liste de compagnies cotées en bourse et vous devez établir votre tiercé en choisissant trois d'entre elles. Si vous trouvez le bon tiercé, vous gagnez la cagnotte.

• *Pronostic :* vous disposez de la même liste et vous devez prédire pour chacune des compagnies, si la valeur est constante, à la hausse ou à la baisse. Un système de points permet de désigner les meilleurs et là encore il y a une cagnotte.

Deux jeux très simples dont les primes, cependant ne sont pas très motivantes. Mais qui sont sympas.
A voir absolument.



LE TRIPOT

3615 + LUDIK

Pour jouer au tripot, il vous faudra être patient. Ce jeu fait partie des jeux intégrés (un jeu dans un jeu) et pour y jouer, vous devrez prendre un bateau et traverser les océans à la recherche des îles. Une fois arrivé, vous pourrez enfin découvrir ce jeu qui est simple et amusant. Vous disposez d'un tirage aléatoire dont le résultat est compris entre 2 et 12. Sur l'écran, des cases numérotées de 2 à 12 ; chacune d'elles fait gagner de l'or ou des points de résistance (intéressant pour les pirates de ce jeu). A chaque tirage, vous pouvez empocher vos gains ou tenter de les améliorer au risque de tout perdre. Un excellent jeu non primé malheureusement.
A voir et à jouer.

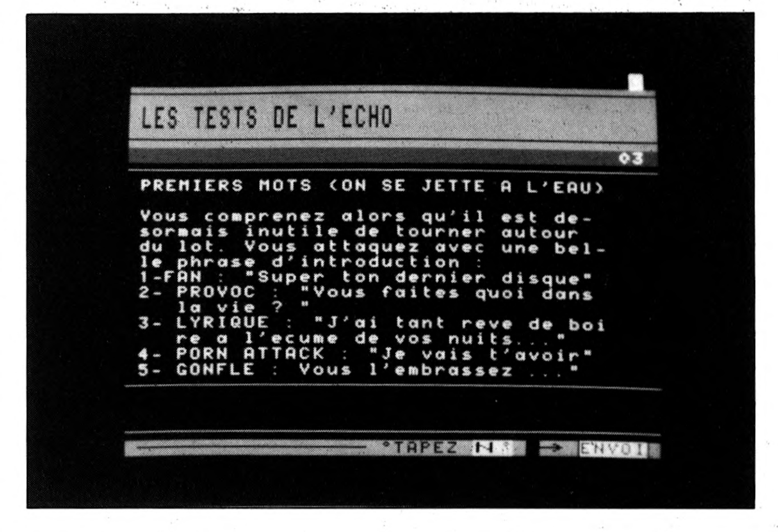
LUDIC

3615 + LUDIC

Rien à voir avec le jeu de réseau ludik avec un K. C'est justement parce que j'avais tapé LUDIC avec un C que j'ai découvert ce service. Il dispose de plusieurs jeux vraiment pas terribles, à l'exception d'un, peut-être, la chasse aux trésors, mais qui a un graphisme tellement démodé et qui semble si long et fastidieux que je me suis très vite sauvée. Aucune envie de me prendre la tête.
A voir si vraiment on n'a rien de mieux à faire.

TEST SUR LIO

3615 + SAVA



Séduisez Lio, tel est le but de ce jeu-test réalisé avec la sémillante chanteuse qui a bien voulu se prêter à cette innocente drague. Plein d'humour, des questions pertinentes commentées par Lio elle-même, et pour finir le résultat du test qui vous informe sur votre pouvoir de séduction sur Lio. Un joyeux divertissement. Quand à la version féminine, il vous faudra séduire le grand reporter et croyez-moi, ce n'est pas facile.
A voir et à faire.



HIT PARADE DES JEUX SUR MINITEL

N°	NOM DU JEU	NOM DU SERVICE	PRIME
1	DROÏD	DROÏD	OUI
2	WARGAME	WARGAME	NON
3	ASTROJACKPOT	CRACJ	OUI
4	YAKA	LEON	OUI
5	GOLF DE St ANDREW	GAME	NON
6	J.D.L.	N7	OUI
7	LA CRAVACHE D'OR	TUYAU	OUI
8	TEST LIO	SAVA	NON
9	COPYRIGHT	BD1	OUI
10	STRIP	N7	OUI

Votre hit-parade est le nôtre, si vous désirez que les jeux que vous aimez parviennent au sommet, écrivez-nous :
Game Mag
Hit-Parade minitel
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

Chaque mois, celui ou celle d'entre vous dont le hit se rapprochera le plus (à deux jeux près du hit final, gagnera un abonnement de 6 mois à Game Mag).

Joss Duval

Coupon-réponse Game Mag 6-Hit Parade minitel
Nom . . . . Prénom . . . .
Adresse complète . . . .
. . . .
. . . .
1 . . . .
2 . . . .
3 . . . .
4 . . . .
5 . . . .
6 . . . .
7 . . . .
8 . . . .
9 . . . .
10 . . . .

Remplissez chaque ligne en indiquant, par ordre de préférence, vos jeux minitel.



Du côté des T2

Il semblerait que certains des T2 que nous vous avions donnés soient périmées, déjà ! Alors, comme on est sympa avec vous, en voici deux nouveaux : 3614 + code du service – « Girl » et, « ZZ », si vous en connaissez d'autres, n'hésitez pas à nous les communiquer en m'écrivant au journal. Dernière minute, on m'en communique un petit dernier « YY ». Il semblerait que ce soit du minitel bleu (réservé aux messieurs).



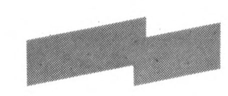
Réflexe à prendre

Finies les notes de tél. trop salées. Il vous suffit pour cela d'acquérir un réflexe simple. Celui de taper sommaire tout de suite après avoir fait le traditionnel Connexion/fin. Aussitôt, vous verrez s'afficher en haut de votre écran, mais pas de manière permanente, le montant de votre communication. Pratique pour savoir combien on dépense...



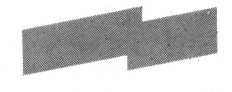
Branché sur les sorties parisiennes

C'est simple, tous les jours de 18 h à 20 h, sur AZM, il y a deux animatrices, Jennifer et Laure, qui sont sympas et super branchées. Elles vous informent précisément sur les lieux à la mode et les sorties possibles pour la soirée. Comme elles ont de bonnes adresses, ça vaut le coup de faire un brin de dial avec elles quand on a envie d'être au courant des plaisirs parisiens et de passer une bonne soirée.



Au sujet des concours sur GAME

Cela aura pris un certain temps mais les cadeaux sont enfin arrivés. Il était temps.



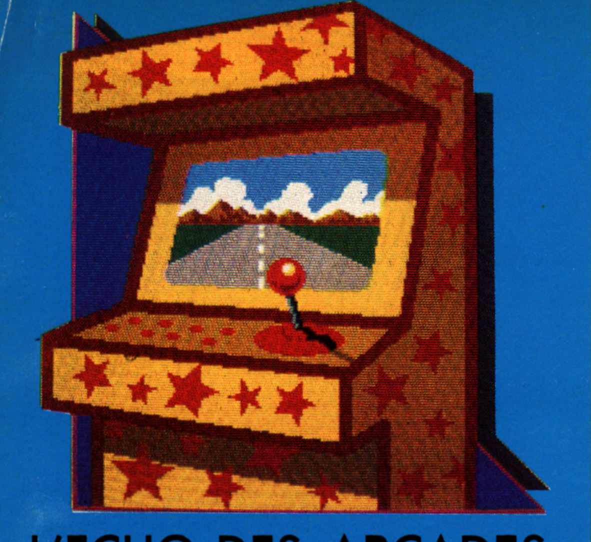
Comment blanchir une page sur l'écran du minitel

C'est très simple, mais réservé aux joueurs qui possèdent une touche contrôle. Vous appuyez dessus puis, vous faites en même temps Connexion/fin. Et là, oh miracle, la page commence à se blanchir. Pour parachever l'œuvre, répéter la manip plusieurs fois. L'effet est saisissant. Excellent pour l'épate !!!

L'ENFER DU JEU!

Magnétoscopes - Voyages
Chaînes Hi-Fi - Louis d'or
Télévision et des dizaines de
super cadeaux chaque mois





ADIEU FLIPPER, BONJOUR



Mais quelle ne fut pas ma déception quand, épuisé, fourbu, les pieds en sang, ayant fait plusieurs fois le tour de la ville, ayant visité systématiquement toutes les arcades, même les plus louches, même les plus lépreuses, je m'aperçus qu'**aucun nouveau modèle** n'était sorti !
Je finis par me réfugier, désespéré, dans un modeste café où je commandai un demi bien tassé. Le nez enfoui dans la mousse, je tombai dans une profonde hébétude. Mais peu à peu, un cliquetis répétitif, mêlé de grandes exclamations et de véritables coups de boutoir, me tira de ma torpeur. Je me traînai jusqu'à l'arrière-salle : là, deux voyous s'affrontaient autour d'une étrange machine, une caisse de bois montée sur quatre pieds métalliques, percée de barres proéminantes et munies de poignées pour les faire tourner sur leur axe. Pas de lumière, pas de musique : l'engin était dépourvu de toute électronique et fonctionnait, de toute évidence, avec une grosse quantité d'huile de coude. A l'intérieur de la caisse, les barres supportaient de petits bonshommes alignés, qui pivotaient avec elles. On aurait cru... Le souvenir me revint brusquement : c'était un baby-foot, un bon vieux baby ! Et je me rappelai par la même occasion les neuf critères du « bon baby ».
1 — Un bon baby est collé dans un coin étroit. Ainsi, les joueurs sont serrés contre les murs, et les poignées peuvent leur rentrer dans le gras du ventre.
2 — Les buts d'un bon baby sont toujours trop larges. Vous pouvez glisser (à l'insu du patron) votre mouchoir dans les buts, ou même votre pantalon, la balle réussira toujours à glisser dans le trou.
3 — Les poignées d'un bon baby sont toujours grasses et luisantes de graisse de frites.
4 — Les cendriers autour des buts d'un bon baby doivent déborder de mégots. Qualité

BABY !



Un beau matin de février, j'ai, une fois de plus, accepté de quitter ma retraite au plus profond des montagnes pour courir les routes et me rendre à la grande ville constellée de lumières. Ma quête : quelques machines magiques dénommées flippers, pour une chronique dans un magazine de grand renom (ne cherchez pas, vous l'avez entre les mains).





supérieure : trois canettes de bières, dont une renversée.

5 — Un des avants d'un bon baby a le pied cassé. Le joueur trompera ainsi le goal adverse par des effets de tir normalement impossibles.

6 — Le bon baby est installé sur du carrelage, mouillé de bière renversée (voir 4). Ses pieds métalliques ont perdu leur embout de caoutchouc. La moindre tension exercée sur les barres fait glisser l'ensemble du baby dans un crissement très excitant.

7 — Le bon baby n'est jamais loin d'une fenêtre, vers laquelle se dirige immanquablement la balle à la suite d'un moulinet trop violent. Si la fenêtre est ouverte, la balle est perdue. Si la fenêtre est fermée, la vitre est perdue. Qualité supérieure : la fenêtre est fermée et la vitre est déjà cassée.

8 — Le tapis d'un bon baby est crevé aux endroits stratégiques. Les bords derrière les buts ne sont pas assez relevés ; la balle doit régulièrement aller s'y coincer.

9 — Le mange-monnaie d'un bon baby doit tout accepter : pièces de cinq francs ou dix francs, mais aussi boutons de culotte, tickets de métro, tringles à rideaux, canettes de bière, œuf dur mayonnaise.

Et voilà comment je suis retourné dans mes montagnes, heureux et rajeuni. Les fabricants de flippers n'ont plus d'imagination : qu'ils crèvent ! Je redescendrai le mois prochain pour voir si ça a changé. En attendant, un dernier conseil de papi : le baby, c'est bon aussi !

Jean-Michel



INSTANT MUSIC

C64 AMI

ELECTRONIC ARTS — MUSIQUE

Et un logiciel de musique de plus sur C64, un ! Pourtant, le bon vieux Commodore n'en manque pas, qu'ils soient Midi ou non. Mais là, *Instant Music* se veut différent : adapté de l'Amiga où il a déjà fait ses lettres de noblesse, *Instant Music* permet à tout le monde, j'ai bien dit à tout le monde, même les néophytes, de jouer JUSTE.

L'écran de *Instant Music* se présente bizarrement : pas de portée, juste quelques colonnes présentes à l'écran, et une barre de menu en haut de l'écran. Le joystick, branché dans le port 2, déplace un pointeur, qui permet de sélectionner les différentes options. Notez au passage que le logicie fonctionne aussi bien avec une souris, ou sous Geos. La plupart des options sont également accessibles par une touche au clavier.

Avec *Instant Music,* on n'écrit pas une musique, on la dessine : après avoir sélectionné la voix et l'instrument concerné, on balade le curseur sur l'écran tout en appuyant sur le bouton, ce qui a pour effet de tracer à l'écran un trait de couleur. Ce trait représente une ligne musicale. Le compositeur n'a nul besoin de se soucier du tempo, des barres de mesures, etc. le logiciel gère tout cela automatiquement, se débrouillant pour que quoi qu'il arrive, la musique soit juste. Finies les fausses notes, les galères de synchro et tout le reste !

Chacune des trois voix du SID est représentée par une couleur, et on peut assigner à chacune un instrument différent, à choisir parmi ceux pré-enregistrés. Il est également possible de changer les caractéristiques. d'un instrument pour en créer un autre, et de sauvegarder le tout sur disquette.

Enfin, *Instant Music* gère aussi une prise Midi, ce qui permet d'obtenir des morceaux de qualité si l'on dispose d'un instrument connecté via cette prise (synthé, expander, etc.).

Finalement, la seule chose à savoir pour utiliser ce logiciel, c'est quelle musique on va écrire. Car *Instant Music* a beau rendre la musique juste, il lui est impossible de créer une mélodie agréable à l'oreille. Là encore, l'utilisateur est son propre maître.

Roger de Gibraltar

Vous avez la machine ?



Nous avons le magazine





SPACE RACER

LORICIELS - SIMULATION/ARCADE

Il y a bien sûr d'autres concurrents qui se font une joie de venir vous embêter dans votre parcours.
Mais la règle principale de *Space Racer* est de toujours survoler un rail énergétique, qui alimente le scooter tout au long de la course. Si le joueur s'en éloigne ou vole trop haut, le scooter ne reçoit plus d'énergie et perd de la vitesse. Même chose s'il vole trop bas : il reçoit trop d'énergie : le moteur s'emballe, et le scooter ralentit.
On dispose en plus d'une arme terriblement efficace, qui permet de détruire un concurrent attardé qui bloquerait le passage. Mais attention, l'usage du canon enlève du temps au chronomètre.
La ressemblance avec *Mach 3* tient pour beaucoup à l'excellent graphisme de Bruno Masson. Le décor est sublime, et le choix des couleurs irréprochable. Sur les trois circuits proposés, j'ai personnellement une toute petite préférence pour le dernier... Mais les deux autres sont tout aussi beaux. On notera également la qualité de l'animation, autant graphique que sonore. *Space Racer* est ce qu'on appelle communément « un futur hit ».

Space Racer ressemble beaucoup à *Mach 3*, un des derniers hits Loriciels. Et pourtant, il en est très différent. C'est à n'y rien comprendre. *Space Racer* vous met aux commandes d'un scooter à réaction, que vous devez piloter dans une course effrénée contre la montre. Si ça s'arrêtait là, le jeu serait bien pauvre : heureusement, il n'en est rien.

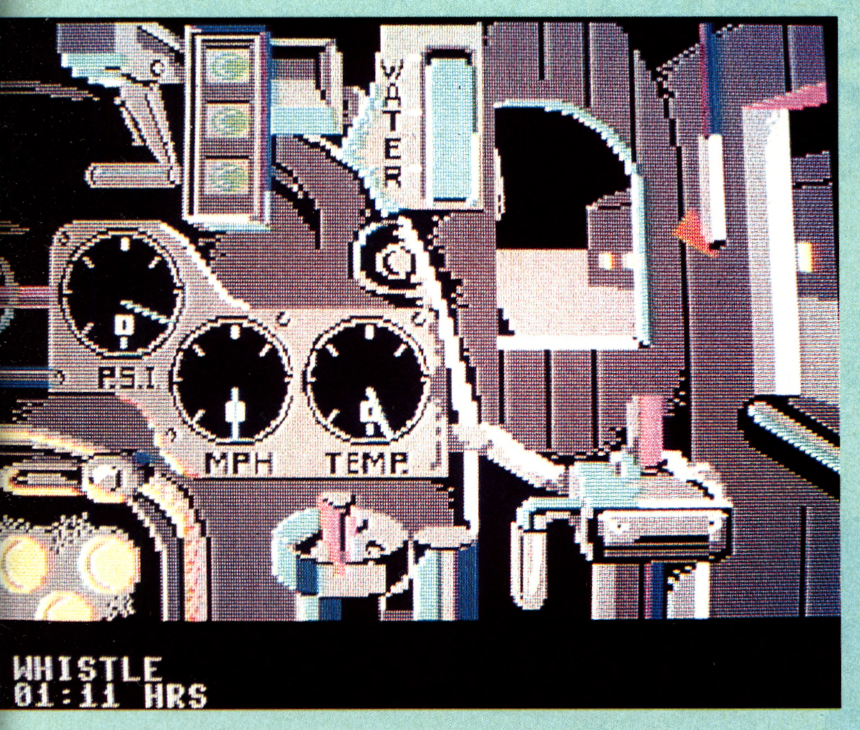
Roger de Gibraltar





THE TRAIN ESCAPE TO NORMANDY

ACCOLADE - STRATEGIE/SIMULATION



Nous sommes en 1944. La Seconde Guerre Mondiale entre dans sa phase finale. Les Allemands ont piqué tous les trésors artistiques de notre chère France et les embarquent en train. Non mais !!!?? Ils sont fous ces Germains ! Vous allez voir de quel bois je me chauffe !!
Vous incarnez Pierre le Feu, un résistant français. Votre but est de vous emparer du train et de le conduire jusqu'en Normandie. Vous êtes aidé dans votre entreprise par un autre résistant surnommé Le Duc. Vous aurez bien sûr à affronter les ennemis qui ne vous laisseront pas passer comme ça. *The Train* est un très beau jeu. L'action, la stratégie et la simulation s'y mêlent parfaitement. Les graphismes, les effets sonores et l'animation sont plus que réussis. Accolade ne faillit pas à sa réputation. Ils ont su renouveler le genre et nous proposer ainsi un soft qui devrait plaire à tout le monde même aux plus difficiles d'entre vous.

Captain

CHUCK YEAGER'S
Advanced Flight Trainer

C64 PC

ELECTRONIC ARTS - ARCADE

AFT nous introduit dans le monde très fermé de haute voltige. Les options sont nombreuses et variées. Vous aurez, par exemple, le choix entre les huit avions proposés (du coucou de la Première Guerre mondiale au célèbre SR-71 plus connu sous le nom de Stealth). Bien que l'univers d'AFT soit plus réduit que dans *Fligh Simulator II*, celui-ci est largement suffisant pour accomplir des prouesses sur le plan du pilotage. Après la version PC sortie à la fin de l'année dernière, voici la version C64. Elle n'a rien à envier à son prédécesseur si ce n'est une animation plus lente. Par contre, les graphismes ont gagné en couleurs et les bruitages en réalisme bien qu'ils restent très simplifiés. Les sensations ressenties en pilotant varient sensiblement en fonction des engins. On a accès à plusieurs points de visualisation et même à un zoom. Comme la plupart des simulateurs, le tableau de bord comporte les principaux instruments. De longues heures d'entraînement vous seront nécessaires. Un des meilleurs simulateurs à ce jour.

Captain

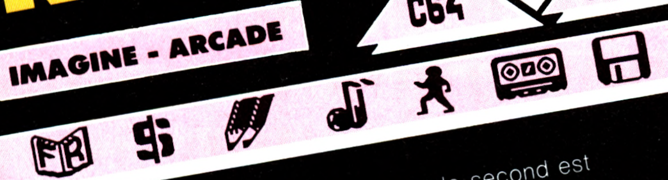




RASTAN SAGA

C64 CPC SPE

IMAGINE - ARCADE



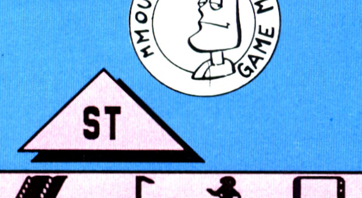
La barbarie est un thème bien connu des micromaniaques. De *Conan* à *Barbarian* (Psygnosis), la violence est toujours au rendez-vous. Tout est prétexte pour massacrer végétation, monstres et parfois même les « gentils ». (Deviendrais-je écolo ?). *Rastan* n'échappe pas à la norme.
Le sorcier Karg, jaloux de Rastan, roi des Barbarians de Maranna, a lâché toutes sortes de démons. Un seul homme peut sauver Maranna. . vous, Rastan.
Ce soft est encore une adaptation de jeu de café. Elle est assez fidèle mais il subsiste au moins deux défauts. Le premier est que l'animation laisse à désirer et le second est l'absence totale de bruitages, remplacés par une zique qui casse les oreilles.
Messieurs d'Imagine, que vous arrive-t-il ? Vous nous avez habitué à beaucoup mieux.

Captain





OÏDS



FTL - ARCADE

ST



Le docteur FTL nous propose aujourd'hui, un croisement monstrueux entre *Choplifter*, *Lunar Lander* et *Astéroïds*. Comme dans *Choplifter*, le but est de sauver les Oïds, déportés dans les prisons de plusieurs planétoïdes. Une fois les prisons détruites malgré canons, aimants géants, missiles et autres gêneurs, posez votre vaisseau sur une surface plane. Les petits bonhommes libérés courent joyeusement vers vous et montent à bord de votre vaisseau. Tous les Oïds sauvés, rejoignez le vaisseau mère, il vous mènera, d'un coup d'hyperespace vers la planète d'origine des Oïds. Malgré le manque d'originalité, la réalisation soignée et l'excellent éditeur de tableaux incorporé rendent ce jeu assez agréable.

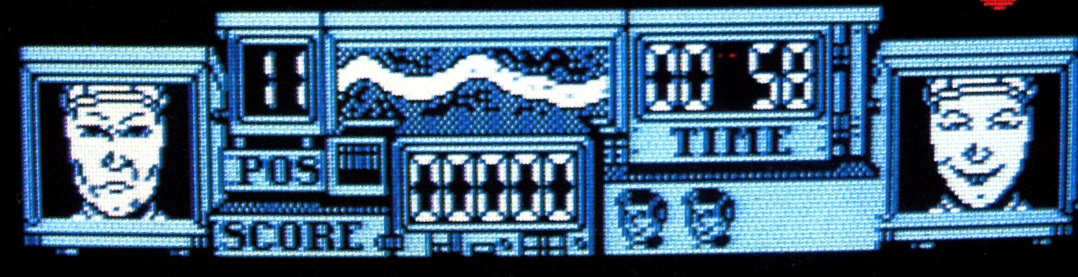
Ybag Handy

TOUR DE FORCE

GREMLIN GRAPHICS-ARCADE







Trois, deux, un partez. Vous voici lancé dans la course la plus folle qui n'est jamais été. Cette course de vélos ressemble davantage au cyclo-cross et au catch qu'à une véritable épreuve sportive. Tous les moyens sont bons pour remporter la victoire : coups de poings de pieds... N'oubliez surtout pas de vous ravitailler, car la fringale vous guette.
Le manque de bruitages et des dessins moyens diminuent sensiblement l'intérêt du jeu.
Néanmoins, *Tour de Force* reste un logiciel de bonne qualité et très sympathique.



Christian Roux

4TH & INCHES

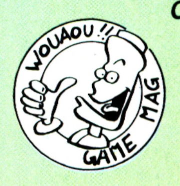


ACCOLADE/US GOLD - SIMULATION DE FOOTBALL AMERICAIN



La finale de Superbowl vient de se terminer. Les Giants de New-York ont battu les Red Skins de Washington. Le match était magnifique, génial. Moi, j'ai eu la chance d'être sur place. Quelle ambiance il y avait !
Après *Hardball* (simulation de baseball), Accolade nous offre une superbe simulation de l'autre sport national U.S. : le football américain.
4th & Inches inclut un nombre impressionnant de tactiques aussi bien de défenses que d'attaques.
Le réalisme est époustouflant. Les graphismes sont assez nets pour que l'on puisse suivre les actions. Les quart-temps sont accompagnés de musiques fort entraînantes, mais les bruitages sont réduits à leur plus simple expression. Faut dire que cela ne gêne pas vraiment. On peut jouer seul ou à deux.
L'affichage et le système du soft reprend celui de *Hardball*, ce qui simplifie beaucoup la manipulation du jeu. En plus, tout est commandé par le biais du joystick.
Ce soft est palpitant (pour reprendre les termes de Laurent) sans doute, la meilleure simulation de ce sport.

Captain



HURLEMENT

PC ST CPC

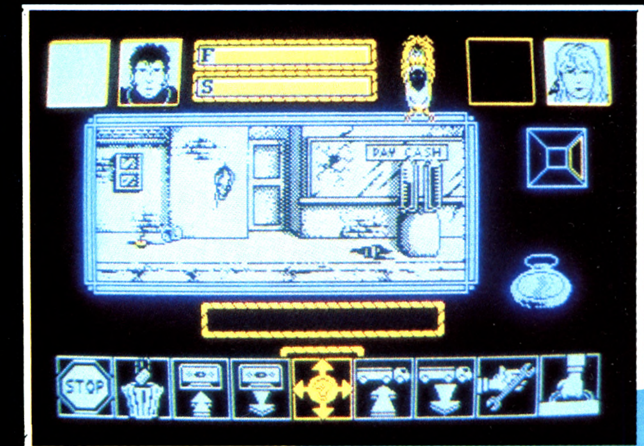
UBI SOFT - AVENTURE





Depuis que le vieil Alan lui avait révélé la cache d'un fabuleux magot, Kane restait tapi dans le fond de sa cellule refusant toute nourriture. De la force, il n'en manqua certes pas pour quitter ce trou à rats, d'autant plus que son amie Lorry l'attendait là, derrière la grande porte de la prison. Une lueur étrange vibrait au fond des yeux de Kane lorsqu'il lui déclara que désormais, tout allait changer. Si seulement il pouvait entrevoir ce qui les attendait là-bas, à Seatle. Alors qu'ils regardaient le bus s'éloigner dans un nuage de poussière, nos deux héros se sentirent épiés de toutes parts, des bruits de pas, des hurlements... Aïe ! Je viens de me coincer un doigt dans mon lecteur de disquette. Bien que la jaquette du soft ne laissait aucun doute sur le sujet de l'aventure, rien ne permettait d'envisager un tel déploiement de créatures Garous. *Hurlement*, réalisé par le même auteur que *Zombi*, se révèle comme étant une superbe aventure, où, de nombreux bruitages et des graphismes très fins contribueront à donner à la partie une atmosphère pesante. Pour la saisie de vos actions il y a ces fameux icônes, qui vous faciliteront grandement la tâche. Bref ! ce logiciel est vraiment... GRRRR... HOUUUU... Au sec.... Grrr (censuré).

Christian Garoux



ACADEMY

CRL - AVENTURE/REFLEXION

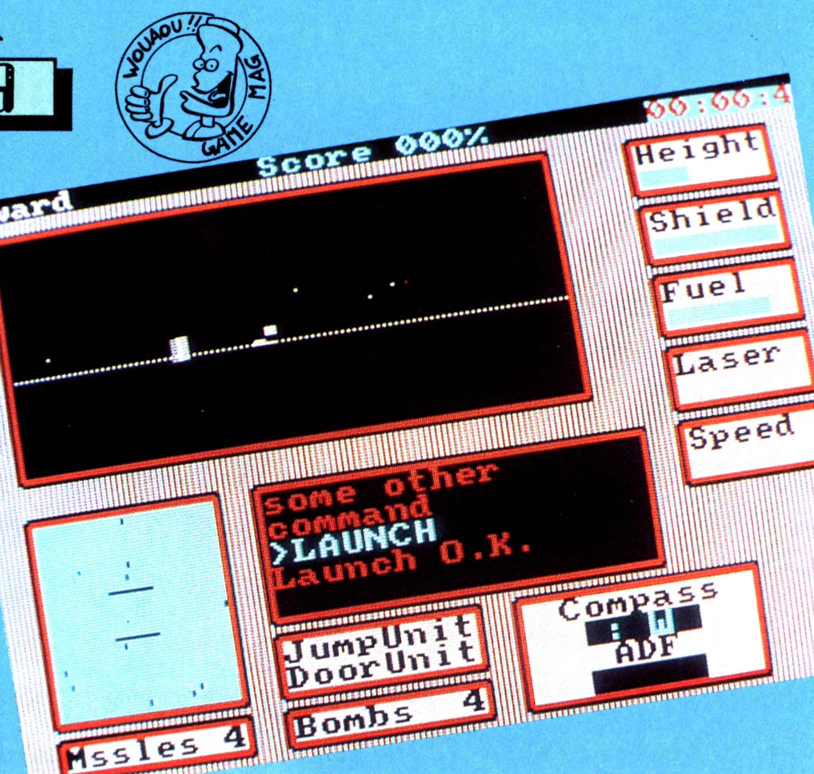


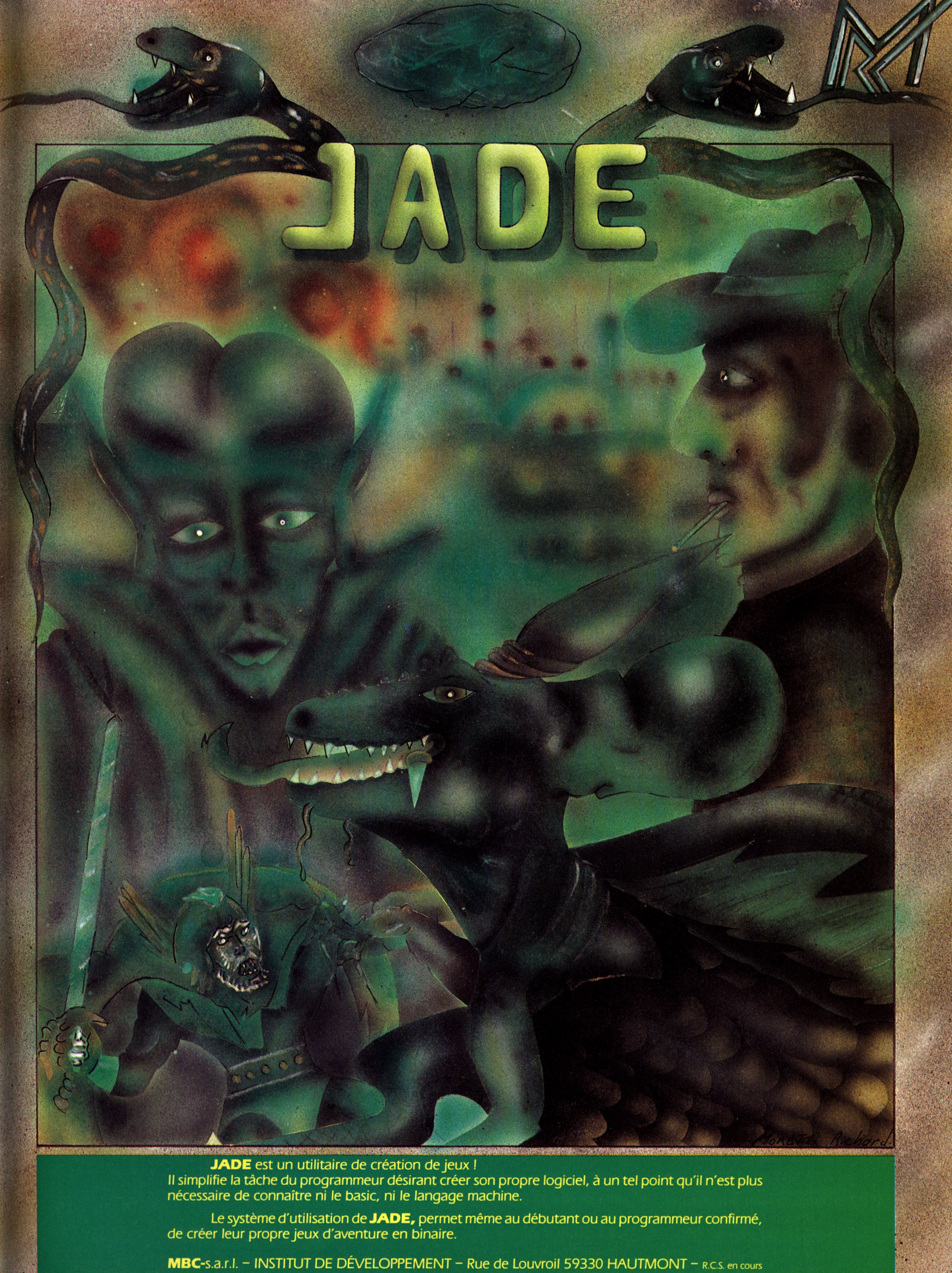


Ce jeu est fait pour les candidats au suicide : en effet, pour ceux qui auraient survécu à *Tau Ceti 1*, CRL a édité le numéro 2, au moins aussi dur que le premier, et réalisé par le même « assassin », à savoir Pete Cooke. Le but du jeu est d'entrer dans la *Galcorp Academy for advanced Skimmer Pilots* (GASP), ou académie des pilotes d'engins spatiaux. Pour cela, il faut mener à bien quatre missions sur cinq niveaux (vingt missions donc) : vous choisissez une mission, puis un vaisseau, et vous partez au suicide. Un conseil, prévoyez de longues heures de jeux car les situations sont nombreuses, avec un grand choix de missions, de vaisseaux, et même une possibilité de redéfinir son propre vaisseau. Un bon jeu bien réalisé qui intéressera les amateurs d'aventure/réflexion qui possèdent bien l'anglais, la notice et le jeu étant dans cette langue.

Stumpik

WOUAOU !! GAME MAG

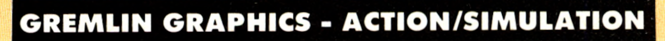



JADE
Morette Richard
JADE est un utilitaire de création de jeux !
Il simplifie la tâche du programmeur désirant créer son propre logiciel, à un tel point qu'il n'est plus nécessaire de connaître ni le basic, ni le langage machine.
Le système d'utilisation de **JADE,** permet même au débutant ou au programmeur confirmé, de créer leur propre jeux d'aventure en binaire.
MBC-s.a.r.l. – INSTITUT DE DÉVELOPPEMENT – Rue de Louvroil 59330 HAUTMONT – R.C.S. en cours



ALTERNATIVE WORLD GAMES







Pourquoi ai-je l'impression d'avoir entendu ce nom quelque part ? MM. de Gremlin, vous auriez pu tout simplement l'appeler *Italian Games* puisque la plupart des épreuves se déroulent en Italie.
Mais parlons plutôt du soft. Vous allez pouvoir concourir dans huit épreuves différentes (lancer de botte, saut de rivière, bataille d'oreillers pour ne citer que celles-là). Elles sont originales et l'humour est bien sûr au rendez-vous. En ce qui concerne la réalisation, disons que c'est moyen. Les graphismes sont bon- mais ils ne sont pas très nets. Le son est supportable.
Ah ! c'est vraiment dur de surclasser Epyx dans ce domaine. Au fait, il faudrait trouver un nom à ce genre de jeux. Que diriez-vous de Testgames (jeux à épreuves en french) ou tout simplement les Games.

Captain

PS : Que voulez-vous que je vous dise ? La comparaison avec les *Games* d'Epyx était inévitable.

ROLLING THUNDER

US GOLD - ARCADE

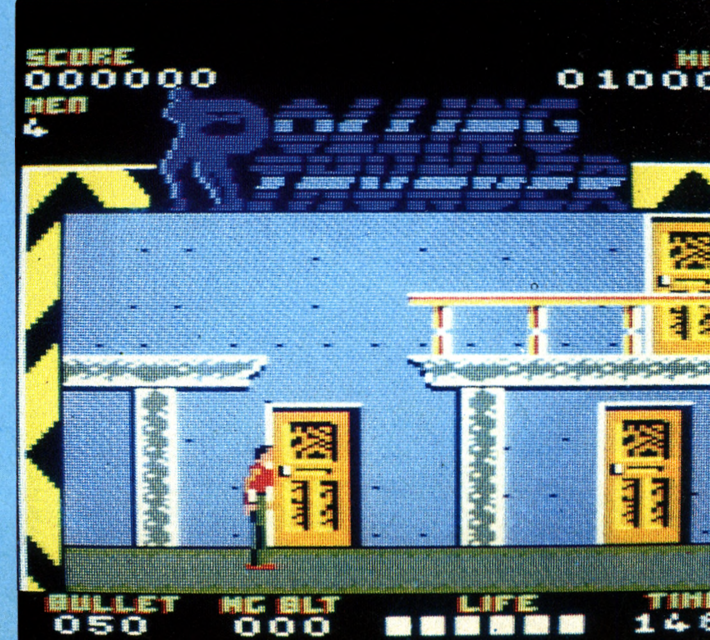






A mi-chemin entre James Bond et la poupée Barbie, se trouve le flic RT (Rolling Thunder). Votre passion, tirer sur tout ce qui bouge. Votre mission, tuer un vieux savant devenu fou.
Basé sur un scénario banal, des graphismes plus ou moins beaux, une musique stressante, mais une animation très bonne ; ce logiciel vous fera passer de bons moments. Si seulement Us Gold s'était donné la peine de mieux finir ce produit, il figurerait sans aucun doute dans tous les hits.

Christian Roux

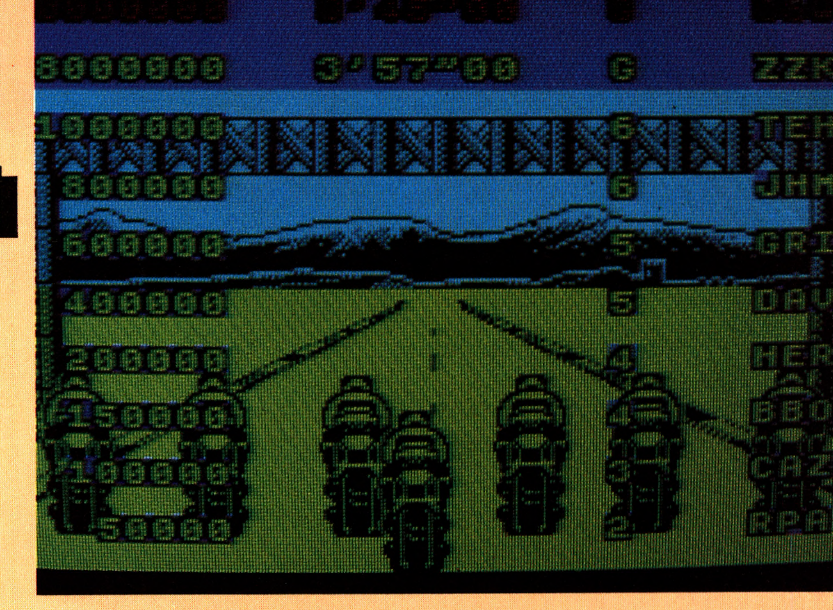




SUPER HANG-ON

ELECTRIC DREAMS - SIMULATION MOTO



Les connaisseurs de la version originale de *Super Hang-on* risquent fort d'être passablement déçus en découvrant ce qu'en a fait Electric Dreams.
Graphiquement parlant, c'est vraiment pas génial, sans parler du manque de couleurs, à cause du mode 1.
De plus, le jeu est hyper-lent. Un peu plus rapide que le très vite oublié *Enduro Racer*, mais lent quand même.
Heureusement que l'intérêt de ce jeu n'a pas changé ; quel plaisir que d'être le premier grâce à son petit turbo ! Quel plaisir de gagner une des quatre courses proposées !
Super Hang-On n'a vraiment rien de super. C'est un ersatz de course de motos, tout au plus. Et encore, je ne parlerais pas de « roooorooonn » qui accompagne la course ! Heureusement qu'on peut baisser le son...

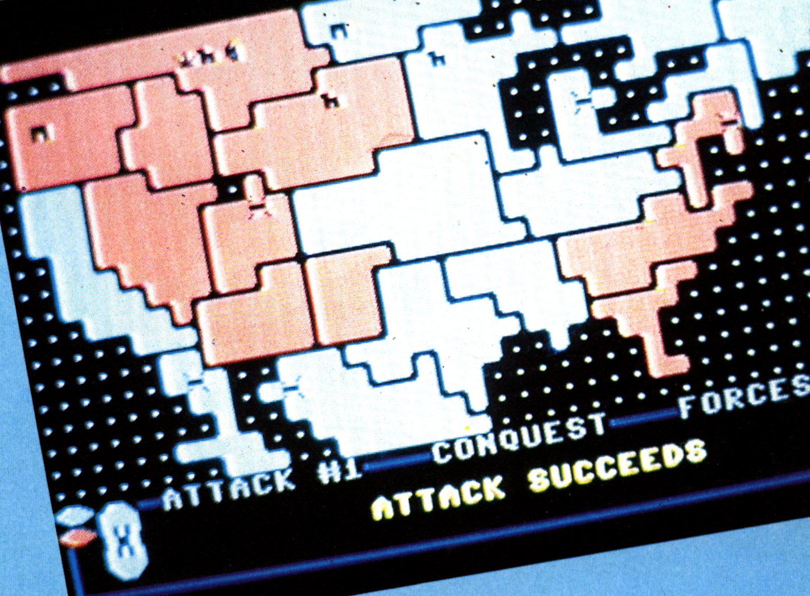
Etienne Mouratila



LORDS OF CONQUEST

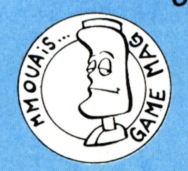
ELECTRONIC ARTS - WARGAME/STRATEGIE





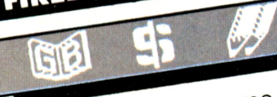
Ah ! La conquête du monde. Qui n'a rêvé de devenir le chef suprême de la terre ? Alexandre-Le-Grand, Napoléon et Hilter ne sont-ils pas des super-conquérants ?
Ce soft ressemble, de l'humble avis d'un novice en wargames, à *Diplomacy*, un jeu « carton » assez répandu. Différences, ici il y a de la zique. Les cartes où se déroulent les parties sont au nombre de 20, plus la possibilité d'en construire d'autres. Et enfin, on peut y jouer seul ou à plusieurs (jusqu'à 4). Chouette, non ?
Votre but est de conquérir le monde par tous les moyens, que ce soit par la ruse, la violence, la traîtrise ou tout simplement avec loyauté. Mais sachez que vos adversaires sont impitoyables.
Lords of Conquest est remarquable et bien réalisé. Les débutants entreront très vite dans l'engrenage de la stratégie.

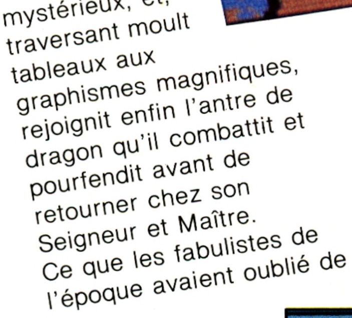
Captain



BLACKLAMP

FIREBIRD - ARCADE/AVENTURE





Dans un lointain royaume éloigné, vivait il y a de cela bien longtemps, un roi majestueux, qui possédait la lampe noire d'allégorie lui donnant tout pouvoir.
Imaginez sa déception quand il s'aperçut qu'un ignoble dragon lui avait fauchée.
Il dépêcha donc le sir Jolly Jack the Jester, plus connu sous le nom d'agent Triple-J, avec pour mission, « de retrouver le dragon, le pourfendre, et ramener à son suzerain ladite lampe sus-citée ».
Prenant son courage à deux mains, l'Agent Triple-J partit donc en quête du lampadaire mystérieux, et, traversant moult tableaux aux graphismes magnifiques, rejoignit enfin l'antre de dragon qu'il combattit et pourfendit avant de retourner chez son Seigneur et Maître.
Ce que les fabulistes de l'époque avaient oublié de rapporter, c'est que Triple-J était atteint d'une étrange maladie : chacun de ses pas était bizarrement décomposé en petits tremblements suspects, et il s'avançait très, mais vraiment très lentement. Bref, alors qu'il aurait pu devenir un vrai héros, on lui préféra rapidement Robin des Bois et Zorro, bien qu'il n'y ait aucun rapport entre les trois.

Hal Undeco

ATF



DIGITAL INTEGRATION-SIMULATION



Vous voici promu au poste de pilote honoraire de l'ATF, l'advanced tactical fighter, le meilleur avion de combat du moment. Bon... Bof... Heureusement qu'il y a *Game Mag* pour remettre les choses au point.
Le côté simulation est ici réduit au minimum laissant une plus grande part à la jouabilité. Vous allez donc devoir éliminer les forces ennemies d'un monde imaginaire (changeant à chaque partie), en volant le plus près possible du sol (superbement représenté en images fractales) afin d'éviter les radars adverses. Le produit est très beau et bien fini. C'est pas le meilleur simulateur mais il possède bons nombres d'atouts pour vous séduire.

Christian Roux



L'AFFAIRE SANTA FE

INFOGRAMES - AVENTURE

Au Far-West, on ne plaisante pas avec les tricheurs. Malheureusement, vous venez juste de l'apprendre !!! Trop tard, car à vos pieds se trouve le corps de Walter Mac Douglas (fils d'un riche propriétaire) que vous venez de descendre, parce qu'il a osé vous traiter de tricheur (pourtant, jamais vous n'auriez fait cela... hein ?) en vous menaçant de son arme. Connaissant la justice dans ce pays, il ne vous reste qu'à fuir et à vous faire oublier.
L'Affaire Santa Fé est une superbe aventure dans la plus pure tradition des westerns.
Les graphismes agrémentés d'animations sont vraiment excellents. La musique est aussi formidable... Un défaut cependant, l'aventure est trop brève malgré les différentes solutions possibles. Néanmoins, ce logiciel ne pourra que vous séduire, si vous vous sentez l'âme d'un cow-boy.

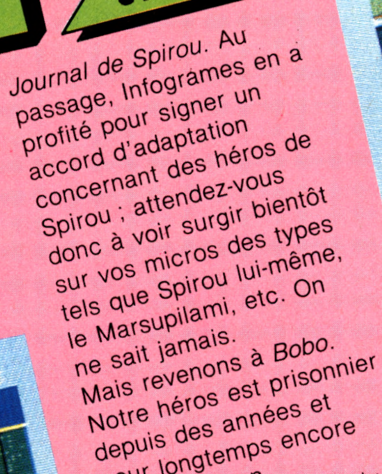
Christian Roux

BOBO

INFOGRAMES — ARCADE

ST

FR



Après les adaptations désastreuses de bandes dessinées qui ont fleuri ce mois-ci, c'est d'un œil douteux que j'ai accueilli *Bobo*. Je rappelle à ceux qui sortent d'un profond coma que Bobo est un héros créé par Deliege, et qui paraît régulièrement dans *Le Journal de Spirou*. Au passage, Infogrames en a profité pour signer un accord d'adaptation concernant des héros de Spirou ; attendez-vous donc à voir surgir bientôt sur vos micros des types tels que Spirou lui-même, le Marsupilami, etc. On ne sait jamais.

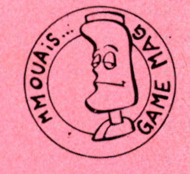
Mais revenons à *Bobo*. Notre héros est prisonnier depuis des années et pour longtemps encore dans la prison d'Inzepoket ; son seul but dans la vie est bien entendu de s'évader, ce qu'il ne parvient jamais à faire, malgré l'aide (si on peut appeler ça de l'aide...) de son copain Dédé. Ça, c'est dans la BD.

Le jeu, lui, ne propose nullement de réussir une évasion ; au contraire, il faut tout simplement vivre la vie quotidienne d'une prison, avec tout ce que cela implique : les corvées, les tentatives d'évasion, les punitions, etc.

Le principe est très fortement inspiré des Games : six épreuves à passer dans un temps limite. Mais là, l'esprit de compétition est laissé au vestiaire, au profit de l'humour : servir à manger aux autres prisonniers affamés, corvée de pluches, corvée de lessivage, le trempoline pour aider ses copains à s'évader, courir sur des fils électriques, et bercer les co-détenus qui ronflent pour pouvoir enfin s'endormir.

Bien réalisé, graphiquement fidèle à l'original, *Bobo* en amusera certaineme plus d'un... parmi les plus jeunes.

Roger de Gibralta



MAD BALLS

OCEAN - ARCADE





Votre but est de conquérir le pouvoir sur la planète des balles, Orb. Pour cela, vous devrez rallier les autres balles à votre cause : en leur rentrant dedans, vous ferez dévier leur trajectoire et les obligerez à rebondir sur les zones prison (c'est pas évident) : vous passerez alors au niveau suivant. Attention, les autres balles essayeront de vous faire le même coup, les vaches ! Le jeu est bien réalisé mais l'action trop répétitive risque d'en lasser plus d'un.

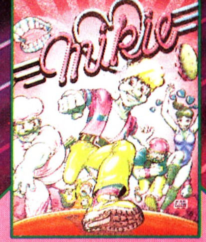
Stumpik



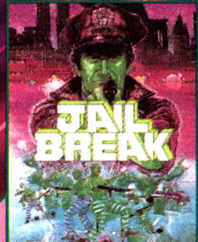


DEMANDEZ C
PACK SPECIA
DE CETT
FORMIDABL
COLLECTIO
DE JEUX VIDEO

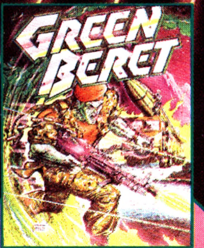




Il se lance dans un jeu fou dans la classe, dans la salle des casiers, et la cafétéria de l'école. Hardi, vas-y, s'attaque aux portes, lance des balles ainsi que des tartes à la crème . . . mais pouvez vous lui faire donner sa lettre d'amour à sa petite amie?



C'est le cauchemard de tout gardien de prison — les prisonniers se sont évadés et se sont emparés de la ville. Il s'agit de criminels endurcis, armés jusqu'aux dents et n'ont pas peur de vous descendre tous. Ils n'ont rien à perdre à part la vie. Alors débarquez, abattez-les et raflez-les. C'est un jeu d'enfant.

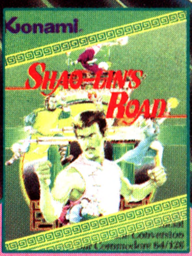


DELIVRES LES PRISONNIERS

Vous êtes le GREEN BERET, une machine de combat professionnelle. Votre mission est de vous infiltrer dans les quatre installations de Défense Strategique Ennemie — vous êtes tout seul et contre tous. Avez vous l'habileté et l'energie nécessaires pour réussir?



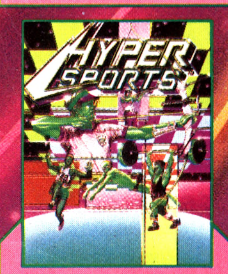
Vous vous retrouvez avec huit adversaires de plus à vaincre à mesure que vous perfectionnez vos techniques de karaté et progressez pour devenir ceinture noire. Des mouvements d'attaque authentiques, et 4 lieux différents contribuent à créer une ambiance extraordinaire et très réaliste.



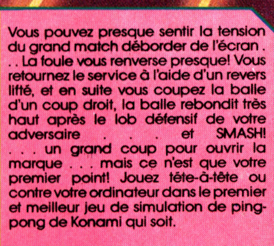
Notre héros a enfin matrisé l'art martial secret "CHIN'S SHAO-LIN", mais il se fait prendre par des triades. Echappez vous à l'aide de coups de pied et autres pouvoirs secrets et retrouvez le chemin SHAO-LIN de la liberté!



La planète Némésis, se retrouve attaquée de toutes parts par ses anciens ennemis, des êtres de l'amas galactique sous-espace Bacterion. Il vous faudra prendre votre courage à deux mains et toute votre concentration pour gagner. Préparez-vous pour le décollage!



Suite du défi de "TRACK and FIELD". Tir à l'arc, tir au pigeon et haltérophilie ne sont que quelques-uns des événements présentés afin de mettre a l'épreuve votre habilité et votre énergie.



Vous pouvez presque sentir la tension du grand match déborder de l'écran . . . La foule vous renverse presque! Vous retournez le service à l'aide d'un revers lifté, et en suite vous coupez la balle d'un coup droit, la balle rebondit très haut après le lob défensif de votre adversaire . . . et SMASH! . . . un grand coup pour ouvrir la marque . . . mais ce n'est que votre premier point! Jouez tête-à-tête ou contre votre ordinateur dans le premier et meilleur jeu de simulation de ping-pong de Konami qui soit.



JACKAL

JACKAL est remplacé par IRON HORSE pour le Commodore

Lancez-vous dans cette aventure et vous n'en ressortirez pas . . . à moins d'avoir de la chance, et d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être courageux, intelligent, habile, rusé, d'avoir l'esprit vif, d'être bien entrainé et casse-cou. Le plan-codé JACKAL- consiste à placer une équipe de 4 troupes d'élite derrière les lignes ennemies. Celles-ci doivent délivrer un groupe de prisonniers et, tout en subissant des attaques constantes, les amener aux helipads. L'objectif final est d'écraser le quartier général enemi. Rien de plus simple! Allez, au travail.



Votre but final est de devenir grand-matre mais pour celà il vous faut vaincre divers adversaires, chacun plus dangereux que le précédent. Ils disposent de d'armes et de techniques différentes et il faut en venir à bout grâce à six sortes d'attaque.

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

ocean



JADE

MORETTI Richard.

